LA BIBLE DES POKES

2ème PARTIE DE M à Z

joystick

HORS SERIE
SUPPLEMENT AU N° 12

AMIGA
ATARI ST
C64/128
CPC
MSX
SUPER GRAFX
SPECTRUM
PC
MEGADRIVE
NINTENDO
SEGA
LYNX
GAMEBOY
NEC

UN DÉLUGE DE VIES INFINIES

DES MILLIERS D'ASTUCES,
VIES INFINIES,
SOLUTIONS ... POUR TOUS LES JEUX.



joystick

2 MAGAZINES EN 1





"LE" MENSUEL DES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

36-15 JOYSTICK
3000 VIES INFINIES A CONSULTER

EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

EDITORIAL

Et voici enfin la seconde cargaison de pokes, de patches, de trucs, d'astuces, de solutions, de vies et d'énergie infinies, pour tous les jeux dont le nom commence par une lettre entre M et Z.

Pourquoi entre M et Z demandent les petits nouveaux ? Parce que les jeux de A à L ont déjà été traités dans le premier volume de cette saga épique, paru au mois de septembre dernier, que vous pouvez encore vous procurer par correspondance (en utilisant le bon de commande page 176) si vous ne l'avez pas déjà. Entre nous, il serait un peu idiot de n'en avoir que la moitié, non ? A moins que tous vos jeux ne commencent par des lettres entre M et Z...

D'où viennent ces astuces, demandent les petits nouveaux ? Oh, les petits nouveaux, faudrait vous tenir au courant, quand même. Tous les mois, l'excellllent magazine Joystick publie un énorme paquet d'astuces pour toutes les machines — consoles comprises — et pour tous les jeux. Ne pas l'acheter est un crime puni de mort dans certains états des Etats-Unis. En France, ne pas l'acheter est juste idiot, vous avez de la chance.

Insistons particulièrement sur un point important : il est vital de lire avec la plus grande attention les instructions qui concernent votre machine et la manière d'utiliser les divers trucs qui vous sont livrés ici. De plus, il est impératif de vérifier avec le plus grand soin les listings que vous recopierez : la moindre faute de frappe peut rendre un patch inutilisable.

Amusez-vous bien. Joyeuses Pâques.

DANBOSS ET DANBISS

COMMENT POKER

AMIGA

PETIT GLOSSAIRE GENERAL :

Patch : Un patch est un mot de jargon. C'est une suite de chiffres qui une fois traduit en langage informatique signifie quelque chose (c'est un peut comme le chinois). En recherchant ces chiffres (à la suite) sur votre jeu et en les remplaçant par d'autres chiffres, vous donnerez à votre jeu des vies infinies ou autre chose selon le jeu. Suivez les instruction donnez dans les trucs eux-mêmes).

Poke : C'est une instruction qui permet de mettre un chiffre ou plutôt une valeur dans une case mémoire de l'ordinateur. C'est un peut comme un facteur, il y à plusieurs adresse et donc il faut donner la bonne à l'ordinateur sinon cela ne marchera pas. Une fois la bonne adresse, il faut lui donner une enveloppe, ici ce sera une valeur, un chiffre... Par exemple Poke &6ØØØ,&C9 mettra la valeur &C9 à l'adresse mémoire &6ØØØ c'est pas compliqué... Ne cherchez pas à comprendre ce que cela signifie... Simplement il ne faut pas se tromper de valeur ou d'adresse...

Listings : C'est une suite d'instructions bizares que les informaticiens surnomment langage. Cette suite d'instructions forme un programme. Ce programme permet à la machine de comprendre ce que l'on veut faire. Ici, on veut lui faire mettre des vies infinies à des jeux. Bien sûr le programme n'est pas le même pour deux jeux différents.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation car nous, au bureau,on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur..etc ,de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt ...cool les mecs ...cool !!!

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidement différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA. Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

AMSTRAD

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE «Nom» (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres).
Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu! Cela pourrait lui être fatal.
Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN»nom du jeu»). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sur, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD «Nom», insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le !

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste a changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire a chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). "5FDC", c'est l'adresse, et "C9" c'est le poke. Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment proceder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :

- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut a gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-après.

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.
Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.

Voici la marche a suivre :

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu «MODES», choisissez «EDITION DISQUE»
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu «FONCTIONS», choisissez «RECHERCHER»
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : «Piste XX non formatée», reprenez «EDITION DISQUE», et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : «Secteur trop grand réduit a &4ØØØ», arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait grâvement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

COMMENT POKER

ATARI

METHODE D'UTILISATION DES POLY-ROUTINE 88/89

Le principe est le même que l'utilisation des fichiers éditeur donc référez vous à celle-ci. Seul le nom change. Il vous suffira toujours de recoller les petits bouts de programme à la suite de la grosse Poly-Routine pour obtenir un listing complet qui fonctionnera pour un jeu donné.

```
'
'Poly-routine '88
'
Do
  Read A$
  Exit If A$="***"
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
'
Data 6Ø1A,ØØØØ,ØØE4,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,FFFF,4FFA,Ø1FE,2F3C,ØØØØ
Data Ø3ØØ,487A,FEF4,4267,3F3C,ØØ4A
Data 4E41,4FEF,ØØØC,487A,ØØ64,3F3C
Data ØØØ9,4E41,5C8F,3F3C,ØØØ7,4E41
Data 548F,4267,487A,ØØ4A,3F3C,ØØ4E
Data 4E41,41FA,ØØ68,3Ø18,CØFC,ØØØ6
Data D1CØ,487A,ØØ37,487A,ØØ33,2FØ8
Data 2F3C,ØØ4B,ØØØ3,4E41,4FF9,ØØØ7
Data 7FFØ,2F4Ø,ØØØ4,224Ø,43E9,Ø1ØØ
Data 41FA,ØØ3A,3Ø18,534Ø,2458,D5C9
Data 3498,51C8,FFF8,4ED1,2A2E,2AØØ
Data 1B63,Ø71B,62Ø6,1B45,1B59,2A2D
Data 4A6F,7973,7469,636B,2Ø48,6562
Data 646F,Ø7ØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

MÉTHODE D'UTILISATION DES LISTINGS "NORMAUX"

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (click, click avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'inserer la disquette de jeu original...

LES EDITEURS DE SECTEURS

MUTIL

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes debutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplaçer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous selectionnerez l'option «éditer disquette» (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option «éditer fichier»). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton "SEARCH", et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton "EXIT". L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre "Yes".

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

DISCO-SCOPIE

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de

```
'
' Poly-routine II '89
'
Do
  Read A$
  Exit If A$="***"
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
'
Data 6Ø1A,ØØØØ,Ø18Ø,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,FFFF,487A,ØØE6,3F3C,ØØØ9
Data 4E41,3F3C,ØØØ7,4E41,4267,487A
Data ØØF7,3F3C,ØØ4E,4E41,41FA,ØØF2
Data 3Ø18,CØFC,ØØØ6,DØCØ,4267,2FØ8
Data 3F3C,ØØ3D,4E41,3FØØ,487A,Ø1CA
Data 2F3C,ØØØØ,8ØØØ,3FØØ,3F3C,ØØ3F
Data 4E41,4FEF,ØØØC,3F3C,ØØ3E,4E41
Data 4FF9,ØØØ7,FFFØ,4DFA,Ø1A8,41EE
Data ØØ38,43FA,FFAØ,7Ø1A,32D8,51C8
Data FFFC,32FC,4E75,243C,ØØØØ,Ø2ØØ
Data 262E,ØØØ2,Ø483,ØØØØ,ØØ44,41EE
Data ØØ1C,43EE,ØØ6Ø,61ØØ,FF78,2Ø6E
Data ØØØ2,4DEE,ØØ1C,D1CE,43EE,Ø9E8
Data 2288,4EAE,Ø352,4EAE,ØØ8E,4EAE
Data ØØEØ,4EAE,Ø1D2,41FA,FF54,2ØØE
Data 9Ø88,916E,Ø26Ø,916E,Ø232,916E
Data Ø2B8,41FA,FE4Ø,2F48,ØØØ4,4EAE
Data Ø1FE,4EAE,Ø25A,43E9,ØØ1C,41FA
Data ØØ3C,3Ø18,534Ø,2458,D5C9,3498
Data 51C8,FFF8,4EAE,Ø28C,1B63,Ø71B
Data 62Ø6,1B45,1B59,2A2C,4A6F,7973
Data 7469,636B,2Ø48,6562,646F,2Ø49
Data 49Ø7,ØØØØ,ØØØØ,ØØ2A,2E2A,ØØØØ
```

programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur «SCOPIE.PRG». Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option «Recherche disque»... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton "Chaîne hexa". Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton "Valider". L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton "Editer", et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton "insertion", un nouvel icône apparaît. Cliquez sur le bouton "Hexa". Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche. Modifier les octets, et appuyez sur la touche "CLR HOME" (surtout pas "RETURN"). Allez dans le menu écriture. Selectionnez secteur et validez l'écriture. Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

DISK DOCTOR

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu «FILE», Choisir l'option «OPEN DISK», Sélectionnez le drive.
Dans le menu «MOVE», choisir l'option «SEARCH». Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu «SECTOR» et choisir l'option «WRITE SECTOR TO DISK». Voilà, maintenat éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisemment celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit «secteur non trouvé» ou un message du même genre, reéssayer en mettant 1Ø secteurs au formattage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

MÉTHODES POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ":".

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction "RUN", Après avoir mis la disquette* bien évidemment.
Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier ".PRG" qui devra être éxécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire "AUTO", auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

L'INDEX DES JEUX CONSOLES EST EN PAGE 177

INDEX



MATAHARI

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteur et rechercher dans le fichier "MAMA.TOS" les octets :61ØØ4A3Ø4AØØ66EE et les remplacer par : 4E714E714E714E71, rechercher aussi les octets :
61ØØF5843Ø3CØØØ1 et les remplacer par :4E714E71 4E714E71.
Et pour les possesseurs de MUTIL, la première recherche est à l'offset $264 et la seconde à l'offset $5Ø9Ø.
(T. MAHOUDEAU)

ST

Pour avoir du SKY ROCK infini heuu! Qu'est ce que je dis???!!! De l'NRJ infinie, (non! Mais ca va pas absolument que j'aille me faire faire une radio.) il faut rechercher avec son microscope les octets : 21 2D 6B 35 CØ et graver avec une aiguille les octets 21 2D 6B 35 ØØ.
Et toujours pour ceux qui boivent du Poke à Cola :
POKE &6B8A,&C9
(Patrice MAUBERT)

CPC

MICKEY MOUSE

```
  1 REM Tout à l'infini sur MICKEY MOUSE
  2 REM version CASSETTE
 1Ø DATA 37,17Ø,249,167,43,165,62,147,216,13
 2Ø DATA 145,217,13,1Ø1,167,48,165,6,147,58
 3Ø DATA 13,145,59,13,81,5,13,174,17Ø,146
 4Ø DATA 86,179,146,87,192,174,5,146,2Ø7,134
 5Ø DATA 165,49,145,131,26,145,239,35,145,187
 6Ø DATA 44,145,54,156,145,19Ø,165,146,115,185
 7Ø DATA 81,37,133,75,91,72
 8Ø FOR A=272 TO 337:READ B:POKE A,B-5:C=C+B:NEXT
 9Ø IF C<>7612 THEN PRINT"Erreurs dans les datas":END
1ØØ INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
11Ø POKE 816,16: POKE 817,1: LOAD
```

Pour avoir le pistolet infini: POKE 4462Ø,Ø POKE 47951,Ø SYS 328ØØ

C64

```
1 REM Eau et vies infinies pour MICKEY MOUSE
2 REM version Cassette de PAtrick FUNARO
1Ø DATA 62,255,2Ø5,1Ø7,188,6,Ø,17,Ø,128,2Ø5,119
2Ø DATA 188,235,2Ø5,131,188,2Ø5,122,188,33,137,1,17
3Ø DATA 2,16Ø,1,15,Ø,237,176,62,2Ø1,5Ø,17,16Ø
4Ø DATA 33,14,192,34,Ø,16Ø,2Ø5,Ø,16Ø,33,168,1
5Ø DATA 17,2,16Ø,1,15,Ø,237,176,62,1Ø7,5Ø,1
6Ø DATA 16Ø,2Ø5,Ø,16Ø,62,195,33,78,191,5Ø,3Ø,2
7Ø DATA 34,31,2,195,194,1,245,62,61,5Ø,249,1ØØ
8Ø DATA 62,61,5Ø,235,83,229,62,2Ø5,33,Ø,33,5Ø
9Ø DATA 3Ø,2,34,31,2,5Ø,78,3Ø,34,79,3Ø,241
1ØØ DATA 225,195,78,3Ø
11Ø FOR A=48896 TO 49ØØ7:READ B: POKE A,B: C=C+B
12Ø NEXT A: IF C<>1Ø513 THEN PRINT "Erreur !!": END
13Ø POKE &BF5Ø,Ø: POKE &BF55,Ø
14Ø INPUT "Insérez la cassette + <RETURN> ";OK$
15Ø CALL &BFØØ
```

CPC

```
1Ø REM Invincibilité sur MICKEY MOUSE version Disquette de Daniel & Daniel
2Ø MEMORY &9FFF:FOR I=&AØØØ TO &AØ8F:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø MODE Ø:IF B<>15Ø47 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &AØØØ
4Ø  DATA  Ø1,ØA,AØ,21,8E,AØ,CD,D1,BC,C9,12,AØ,C3,21,AØ,C3,5B,AØ,4C,49
5Ø  DATA  D4,45,43,D2,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,F5,AF,32,8D,AØ,F1,FE
6Ø  DATA  Ø3,2Ø,38,DD,7E,ØØ,DD,56,Ø2,DD,6E,Ø4,DD,66,Ø5,C6,ØØ,1E,ØØ,F5
7Ø  DATA  ØE,Ø7,CD,ØF,B9,F1,C5,4F,F5,3A,8D,AØ,FE,ØØ,28,Ø6,F1,CD,4E,C6
8Ø  DATA  18,Ø4,F1,CD,66,C6,C1,CD,18,B9,C9,F5,AF,3C,32,8D,AØ,18,C3,21
9Ø  DATA  7Ø,AØ,7E,FE,ØØ,C8,CD,5A,BB,23,18,F6,4E,4F,4D,42,52,45,2Ø,44
1ØØ  DATA  27,41,52,47,55,4D,45,4E,54,53,2Ø,49,4E,43,4F,52,52,45,43,54
11Ø  DATA  ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ED,5B,42,BE,21,8D,ØØ,Ø1,19,ØØ,ED,BØ,C9,24,ØØ,Ø3
12Ø  DATA  Ø7,ØØ,AA,ØØ,3F,ØØ,CØ,ØØ,1Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØF,2A,52,E5,Ø2,Ø4,ØØ,ØØ,FF
13Ø  ùLIT,&4ØØØ,13,&16
14Ø  IF PEEK(&411F)=&3D THEN POKE &411F,Ø:ùECR,&4ØØØ,13,&16:ùLIT,&1ØØ,Ø,&41
15Ø  :CALL &1ØØ ELSE PRINT"CE N'EST PAS MICKEY MOUSE":END
```

CPC

Pour avoir:
-Invulnérabilité:
POKE &52C6,&C9
-Vies infinies:
POKE &53E7,Ø
-Eau infinie: POKE &64F9,Ø

MACH III

CPC

```
10 REM Invincibilite sur MACH 3 version Disk
20 REM Pour la version du pack 'MEGAPACK'
30 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &902C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>3485 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":POKE &A8A6,0
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"3:DISC",&8000:CALL &9000
100 DATA 21,00,80,11,00,01,01,00,04,ED,B0,AF,67,6F,32,5B
110 DATA 02,22,5C,02,21,00,BF,22,AD,02,EB,21,26,90,01,30
120 DATA 00,ED,B0,C3,00,01,AF,32,78,02,C3,90,01,00,00,00
```

● POKE &52E5,0 (Michel DUPUIS)

```
1 'Invulnérabilité sur MACH III
2 ' version CASSETTE
10 DATA 62,3,17,0,64,33,144,1
20 DATA 229,213,205,161,188,209,225,1
30 DATA 1,10,169,119,35,27,16,249
40 DATA 174,119,35,27,71,122,179,120
50 DATA 32,246,62,175,50,39,16,50
60 DATA 49,16,50,71,16,195,144,1
70 FOR A=65 TO 112: READ B: POKE A,B
80 NEXT: CALL &41: RUN"!"
```

MR. HELI

CPC

● Pour avoir de l'énergie infinie (merci Jupiter), allez en piste 8, secteur 44, à l'adresse &120, ou vous remplacez le 3D par un 00. Puis allez en piste 17, même secteur, même adresse, et faites de même. Enfin, allez en piste 28, idem. Vous pouvez aussi rechercher et remplacer trois fois la chaîne 21-46-00-7E-3D par 21-46-00-7E-00 ou bien encore faire un POKE &A720,0.

Pour choisir le level de départ, allez en piste 0, secteur 41, à l'adresse &62, ou vous mettez un 01 pour le level 1, un 0A pour le level 2, ou un 14 pour le level 3.
(Patrice MAUBERT)

```
10 REM Energie et choix du level sur Mr.HELI - V. Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9FFF:MODE 1:L(1)=1:L(2)=10:L(3)=20
40 FOR N=&A000 TO &A02D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3053 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-3) ";LVL:POKE &A016,L(LVL)
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
100 DATA 21,00,01,55,5D,0E,41,DF,23,A0,21,26,A0,11,32,01
110 DATA 01,0D,00,ED,B0,3E,0A,32,62,01,21,32,01,22,86,01
120 DATA C3,00,01,66,C6,07,AF,32,20,A7,C3,12,04,00,00,00
```

MASTERS OF THE UNIVERSE

● Pour avoir de l'énergie infinie POKE 6268,96
Pour le temps infini POKE 12638,234
POKE 12639,234
POKE 12640,234
Pour les vies infinies POKE 12651,234
POKE 12652,234
POKE 12653,234

C 64

CPC

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &65CD,0
(Patrice MAUBERT)

```
10 REM Vies infinies pour LES MAITRES DE L'UNIVERS
version K7
20 FOR I=&50 TO &80
30 READ A:POKE I,A
40 B=B+A:NEXT I
50 IF B<>4153 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE &7B,0:CALL &50
70 DATA 6,0,33,0,1,17,0,1,205,119
80 DATA 188,33,0,1,205,131,188,205,122,188
90 DATA 33,59,2,54,195,35,54,114,35,54
100 DATA 0,205,0,1,254,1,245,62,4,50
110 DATA 70,98,62,61,50,169,101,241,201
```

```
1 'Vies infinies sur LES MAITRES DE L'UNIVERS version Disquette
10 MEMORY &9FFF:FOR I=&A000 TO &A08F:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$)
20 B=B+VAL("&"+A$):NEXT
30 IF B<>15047 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS" ELSE CALL &A000:B=0
40 DATA 01,0A,A0,21,8E,A0,CD,D1,BC,C9,12,A0,C3,21,A0,C3,5B,A0,4C,49
50 DATA D4,45,43,D2,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F5,AF,32,8D,A0,F1,FE
60 DATA 03,20,38,DD,7E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD,66,05,C6,00,1E,00,F5
70 DATA 0E,07,CD,0F,B9,F1,C5,4F,F5,3A,8D,A0,FE,00,28,06,F1,CD,4E,C6
80 DATA 18,04,F1,CD,66,C6,C1,CD,18,B9,C9,F5,AF,3C,32,8D,A0,18,C3,21
90 DATA 70,A0,7E,FE,00,C8,CD,5A,BB,23,18,F6,4E,4F,4D,42,52,45,20,44
100 DATA 27,41,52,47,55,4D,45,4E,54,53,20,49,4E,43,4F,52,52,45,43,54
110 DATA 00,00,00,00,ED,5B,42,BE,21,8D,00,01,19,00,ED,B0,C9,24,00,03
120 DATA 07,00,AA,00,3F,00,C0,00,10,00,00,00,00,0F,2A,52,E5,02,04,00,00,FF
130 FOR I=&80 TO &80+37:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+A:POKE F,A:NEXT
140 IF B<>2514 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
150 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26:MODE 1
160 LOCATE 5,10:PRINT "1 - Mettre des vies infinies"
170 LOCATE 5,12:PRINT "2 - Enlever les vies infinies"
180 T=512:POKE &8D,0:POKE &9C,&18:POKE &A1,LOG(T)/LOG(2)-7
190 POKE &A2,T/128:CALL &80:LOCATE 9,5:PRINT "Maitre de l'univers"
200 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 200
210 ùLIT,&4000,11,&12
220 IF PEEK(&4049)=0 THEN 250
230 IF PEEK(&4049)=&3D THEN 250
240 CLS:PRINT "Il ne s'agit pas d'une disquette originale":END
250 IF B$="1" THEN POKE &4049,0
260 IF B$="2" THEN POKE &4049,&3D
270 ùECR,&4000,11,&12:ùCPM
```

MAD MIX GAME

```
10 REM Vies infinies pour MAD MIX GAME sur AMSTRAD Disquette Stéphane LONGEARD
20 MODE Ø:OUT &FA7E,1:READ a$:WHILE a$<>"ok":d=VAL("&"+a$):POKE &9D74+i,d:s=s+d
30 i=i+1:READ a$:WEND:POKE &9D73,&F3
40 IF s<>121137 THEN MODE 1:PRINT"ERRATUM IN DATUM...":END
50 FOR i=&4Ø TO &4A:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &9D73
60 DATA DD,21,1A,A1,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E, ØØ,DD,23,22,EC,AØ,5D,CD,2F,AØ,21
70 DATA E8,AØ,35,CA,F6,9E,21,E9,AØ,35,2Ø,37,3E,ØC,CD,5A,BB,21,B3,9D,AF,46
80 DATA 23,48,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,CD,A8,9F,18,1Ø,ØØ,Ø1,Ø5
90 DATA Ø2,ØB,ØE,17,14,ØD,ØA,1A,ØØ,Ø3,Ø6,ØØ,ØØ,DD,E5,CD,7Ø,17,CD,A8,9F,DD
100 DATA E1,21,EA,AØ,35,2Ø,2E,DD,E5,3E,ØC,CD,5A,BB,21,43,9C,AF,46,23,4E,23
110 DATA F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,21,ØØ,4Ø,11,ØØ,CØ,Ø1,ØØ,4Ø,ED
120 DATA BØ,CD,A8,9F,CD,A8,9F,DD,E1,21,EB,AØ,35,2Ø,13,AF,Ø1,ØØ,ØØ,F5,E5,CD
130 DATA 32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,CD,A8,9F,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23
140 DATA DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,C2,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32
150 DATA AC,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,B3,9E,32,C5,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,EB,9E,DD
160 DATA 23,DD,7E,ØØ,32,EC,9E,DD,23,22,EØ,AØ,ED,43,DE,AØ,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø
170 DATA A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9
180 DATA 22,E3,AØ,43,E1,78,32,E2,AØ,B7,2,Ø7,C5,CD,BØ,9F,C1,1Ø,F9,ED,5B,E3
190 DATA AØ,7A,B3,28,ØD,ED,53,E5,AØ,CD,BØ,9F,21,FF,FF,22,E5,AØ,2A,EØ,AØ,ED
200 DATA 5B,DE,AØ,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,B1
210 DATA 9E,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,C3,9E,ED,4B,EØ
220 DATA AØ,ED,5B,DE,AØ,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,DC,9E
230 DATA 11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,25,9F,C3,89,9D,CD,65,AØ,Ø1,8C,7F,21,57,AE,11
240 DATA ØØ,7D,D9,31,F8,BF,FB,C3,4Ø,ØØ,2A,ØØ,9D,26,ØØ,11,43,9C,29,19,4E,23
250 DATA 46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,1Ø,2Ø,F4,C9,CD,19,AØ,F3,21,2B,9F
260 DATA AF,77,2B,7C,B5,C2,2C,9F,21,A8,9F,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E
270 DATA Ø7,ØE,3B,CD,8A,9F,3E,Ø5,ØE,ØA,CD
280 DATA 8A,9F,3E,ØA,ØE,ØF,CD,8A,9F,Ø1,E2
290 DATA Ø4,CD,84,9F,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,8A,9F
300 DATA 3E,ØA,ØE,ØF,CD,8A,9F,Ø1,C4,Ø9,CD
310 DATA 84,9F,1D,2Ø,D5,21,7F,9F,11,ØØ,ØØ
320 DATA Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49
330 DATA ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6
340 DATA F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79
350 DATA Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79
360 DATA ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9
370 DATA 3A,ED,AØ,C6,C1,4F,3A,EC,AØ,47,CD
380 DATA DC,9F,D2,28,9F,3A,ED,AØ,3C,32,ED
390 DATA AØ,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,ED,AØ,3A,EC
400 DATA AØ,3C,32,EC,AØ,5F,CD,2F,AØ,E1,C9
410 DATA D5,E5,79,32,FA,AØ,32,FC,AØ,78,32
420 DATA F8,AØ,Ø1,7E,FB,21,F6,AØ,1E,Ø9,CD
430 DATA 6C,AØ,E1,ED,5B,E5,AØ,CD,8C,AØ,E5
440 DATA CD,A8,AØ,E1,D1,3A,EF,AØ,FE,4Ø,2Ø
450 DATA ØE,3A,FØ,AØ,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,F1,AØ
460 DATA B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8
470 DATA CD,C3,AØ,CD,A8,AØ,3E,Ø7,CD,C3,AØ
480 DATA AF,CD,C3,AØ,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF
490 DATA CD,C3,AØ,AF,CD,C3,AØ,7B,CD,C3,AØ
500 DATA 3E,Ø8,CD,C3,AØ,CD,A8,AØ,3A,EF,AØ
510 DATA E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1
520 DATA ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø
530 DATA FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79
540 DATA C9,7E,CD,C3,AØ,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC
550 DATA 7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,7B,AØ,E6
560 DATA 2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B
570 DATA ED,78,F2,8C,AØ,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2
580 DATA 85,AØ,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,9D,AØ
590 DATA E6,2Ø,C2,99,AØ,C9,21,EF,AØ,ED,78
600 DATA FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E
610 DATA Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9
620 DATA F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3
630 DATA 28,9F,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ
640 DATA 2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
650 DATA ØØ,FF,FF,ØØ,Ø7,Ø2,Ø3,Ø6,ØØ,ØØ,Ø7
660 DATA 56,AØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ
670 DATA C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39
680 DATA 38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø
690 DATA 41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,ØØ
700 DATA Ø8,7Ø,17,EA,25,86,E6,DC,D5,A9,ØØ
710 DATA 4Ø,ØØ,4Ø,E9,8Ø,C1,75,B5,ØØ,Ø1,3Ø
720 DATA 75,BC,6B;C6,B8,7F,3Ø,76,86,24,F2
730 DATA 94,EC,BC,DØ,A8,DE,ØØ,Ø1,C9,CE,93
740 DATA Ø3,25,ØØ,CØ,A6,ØE,18,F7,3Ø,6F,72,ok
750 DATA 21,64,3A,36,ØØ,23,36,ØØ,C3,A8,DE
```

CPC

● Quand on voit apparaitre le nom du programmeur, il suffit d'appuyer sur ESC et CRL, et devinez quoi, hé ben on a les vies infinies!!!!

● Pour avoir des vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octetcts 33FCØØØ3 et les remplacer par 33FCØØFF. Cette bidouille brouille la première et la dernière ligne, mais la fenêtre de jeu est claire.

ST

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 53ØØØ,53
(David DIARRA)

C 64

METROCROSS

```
10 REM METROCROSS version Cassette
15 REM Daniel, Eric, Beltran et Sébastien
20 DATA 3E,B9,32,0B,B9,3E
30 DATA 2E,32,0E,B9,ED,4B
40 DATA 02,BC,06,8A,11,00
50 DATA B9,C5,1A,D5,11,79
60 DATA 03,91,21,8A,B9,AE
70 DATA 77,23,1D,C2,10,BE
80 DATA 15,C2,1D,BE,D1,13
90 DATA C1,4F,05,C2,13,BE
100 DATA DD,21D9,BB,11,83
110 DATA 00,C0,67,BB,21,5B
120 DATA BE,22,5A,BC,C3,03
130 DATA BC,21,40,00,E5,21
140 DATA 00,B9,E5,C3,C9,37
150 DATA 3E,45,32,4B,00,3E
160 DATA 99,32,4E,00,F3,F1
170 DATA C9
180 DATA 3E,C3,32,E5,66,32
190 DATA 04,62,AF,32,E4,66
200 DATA AF,32,FC,70
210 DATA C3,A2,5E,*
220 MODE 1:MEMORY &3000
230 LOAD"!":POKE &37F4,&C3
240 POKE &37F5,&4E
250 POKE &37F6,&BE
260 FOR I=&BE00 TO &BE5A
270 READ A$:A=VAL ("&"+A$)
280 POKE I,A:B=B+A:NEXT
290 READ A$:IF A$="*" THEN 320
300 POKE I,VAL ("&"+A$)
310 I=I+1:GOTO 290
320 CALL &BE43
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies, avec un éditeur de secteur il faut éditer le programme de chargement pour METROCROSS dans le dossier auto.
Puis chercher les valeurs hexadécimales 5379
et les remplacer par 8000.

ST

```
1 REM Suppression des obstacles
2 REM et temps infini sur METROCROSS
10 FOR I=272 TO 327:READ A:POKE I,A:NEXT
20 POKE 301,141:POKE 304,141:POKE 307,141
30 POKE 310,141:POKE 315,141:POKE 816,16
40 POKE 817,1:LOAD
50 DATA 32,165,244,169,30,141,131,9,169,1
60 DATA 141,132,9,96,169,1,141,69,9,169,43
70 DATA 141,68,9,76,0,9,169,234,44,65,32,44
80 DATA 66,32,44,70,32,44,71,32,169,96,44
90 DATA 185,52,44,98,22,76,0,16,0,0,0
```

● Pour supprimer tous les méchants obstacles qui vous collaient par terre à tout bout de couloir :
POKE 8257,234
POKE 8258,234
POKE 8262,234
POKE 8263,234

Pour avoir du temps infini :
POKE 13503,165
POKE 13509,165
POKE 13524,165

Exécution : SYS 4096 (Philippe RICHEBE)

● POKE 13501,234
POKE 13502,234
SYS 4096

C 64

MERCENARY

● A savoir, quand on veut accéder au vaisseau de la colonie Paylar :
L'amplificateur de pouvoir doit être utilisé pour son propre vaisseau, sinon du concorde.
Le fromage qui peut aussi être porté dans une poche est le vaisseau le plus rapide.
La "toile d'araignée" est un passe-partout imparable.
L'évier de cuisine sert à transporter les objets pesants.
La clé, une fois sur place, permet de poursuivre l'exploration.
Et voici des positions d' ascenceur qui mènent au complexe sous-terrain:
09 06 : ici, des clés à récupérer
03 00
09 05
81 35 : dans le désert, mais le jeu en vaut la chandelle
03 15 : au-dessus du vaisseau interstellaire. Tu y trouveras le passe en question.
** ** : il s'agit de la "base stellaire" ou station de patrouille arctique des Targs.

TOUS

```
10 'VIES INFINIES SUR K7 par Diego PRADOS
30 LOAD"!LOADER",51152:FOR X=51177 TO 51189:READ A:POKE X,A:NEXT
40 DATA 62,0,50,26,99,61,0,50,193,96,195,16,160
50 CALL 51000+512
```

CPC

MIKIE CPC

```
1 REM VIES INFINIES POUR MIKIE
2 REM VERSION AMSTRAD DISQUETTE
10 MODE 1:OPENOUT"DANIEL":MEMORY &3E7
20 LOAD"MIKIE.SBF",&3E8:POKE &621C,&C3
30 CALL &58A8:GOTO 30
```

● Avec un éditeur de secteurs, chercher:3A 57 6C 3D 32 57 6C, et le remplacer par : 3A 57 6C 32 57 6C 3D.
(Fabrice BACQUIAS)

MISSION CPC

● Pour avoir de l'énergie infinie rechercher la chaîne 4E 7E 90 77 C9 et la remplacer par 4E 7E 90 00 C9.
(Patrice MAUBERT)

MARIO BROSS C64

```
1 REM Vies infinies-MARIO BROSS
10 FOR I=53229 TO 53256:READ A
20 POKE I,A-5:NEXT:SYS 53229
30 DATA 203,162,174,5,167,6,173
40 DATA 37,191,260,37,194,260,37
50 DATA 218,260,174,213,146,151
60 DATA 9,101,19,5,47,81,8,6
```

MARBLE MADNESS

● Pour une partie en solitaire, mets deux joueurs, tu gagneras ainsi une dizaine de secondes par tableau. Dans le tableau où l'on doit monter (jaune) passe par le labyrinthe, tu gagneras cinq secondes par «bébés» écrasés.

AMIGA

● POKE 21290,234
POKE 21244,208
SYS 16384

C 64

MIAMI VICE — CPC

```
1 'Vies infinies pour MIAMI VICE version Cassette
1Ø MEMORY &3333
2Ø B=Ø
3Ø FOR I=&BE8Ø TO &BE9A
4Ø READ A
5Ø POKE I,A
6Ø B=B+A
7Ø NEXT I
8Ø IF B<>2648 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
9Ø LOAD "MIAMI VICE"
1ØØ POKE &3934,Ø:POKE &39E6,&89
11Ø POKE &39E7,&BE:CALL &B38Ø
12Ø DATA 17,64,Ø,33,255,171,195,175,57,33
13Ø DATA 165,227,34,1Ø7,2,2Ø1,62,5Ø,82,3
14Ø DATA 195,Ø,1,164,67,121
```

● Pour avoir l'invulnérabilité:
POKE &6FØ,Ø
POKE &6F1,Ø
POKE &6F2,Ø

MILLENIUM 2,2 — ST

● Pour obtenir de grandes quantités de matières premières :
-sauvegarder une partie (quelconque) sur une disquette vierge.
-charger Mutil (de préférence le 2.1) et éditer le fichier de sauvegarde.
-aller à l'offset $BØØ
-à partir de l'octet $E3, rentrer les valeurs voulues (quantité d'une matière première codée sur 2 octets).
exemple : pour l'hydrogène, mettre 4Ø à l'octet $E3 et laisser le suivant à Ø. Les 2 octets suivants seront ceux de la seconde matière première jusqu'à l'offset $CØ7.
(Poupeau Bertrand)

MOTOS — CPC

```
 1 ' Tout à l'infini sur MOTOS
 2 ' version Cassette de Patrick FUNARO
1Ø FOR A=48768 TO 48821: READ B
2Ø POKE A,B:NEXT A:CALL &BE8Ø
3Ø DATA 6,Ø,17,Ø,48,33,Ø,Ø,2Ø5,119
4Ø DATA 188,235,2Ø5,131,188,2Ø5,122,188,33
5Ø DATA Ø,64,17,Ø,Ø,62,22,2Ø5,161,188,33
6Ø DATA 166,19Ø,34,36,64,195,Ø,64,175,5Ø
7Ø DATA 251,5,5Ø,113,11,5Ø,223,6,5Ø,234
8Ø DATA 6,195,Ø,4
```

● Pour avoir 255 vies prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaîne hexadécimale suivante : Ø5 32 B1 2Ø 21 AB 2Ø 11
et la remplacer par : FF 32 B1 2Ø 21 AB 2Ø 11
(Diego PRADOS)

MAJOR MOTION — CPC

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de charger le fichier PRG avec un éditeur de secteurs, et de rechercher les octects 6ØØØFEE65339ØØØØ4F84 et mettre les valeurs 55F9ØØØ Ø4FA6 à la place de 5339ØØØ Ø4F84.
(Lim SABADA).

MOTOR MASSACRE — CPC

● Pour avoir des munitions infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : BA ØD 7E D6 Ø1 et les remplacer par BA ØD 7E D6 ØØ
POKE &3479,Ø

Wealth infini : rechercher les octets ØD 7E B7 C8 35 et les remplacer par ØD 7E B7 C8 ØØ
POKE &2D17,Ø

Fuel infini : rechercher les octets ØE 7E B7 C8 35 et les remplacer par ØE 7E B7 C8 ØØ
POKE &485C,Ø

Gun infini : rechercher les octets 51 ØE 7E D6 Ø1 et les remplacer par 51 ØE 7E D6 ØØ
POKE &4578,Ø

Energie ATV infinie : rechercher les octets 7E FE 58 C8 34 et les remplacer par 7E FE 58 C8 ØØ
POKE &4845,Ø
(Patrice MAUBERT)

```
1Ø REM Tout infini sur MOTOR MASSACRE version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8ØØØ:MODE 1:BORDER Ø:L=1ØØ
4Ø FOR N=&8364 TO &8626:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
5Ø IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 8Ø
6Ø IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
7Ø  S=Ø:B=Ø:N=N-1:L=L+1Ø
8Ø NEXT:OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE":CALL &BBØ6
1ØØ INK Ø,Ø:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,13:CALL &8364
11Ø DATA F3,DD,21,D7,85,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,Ø5
12Ø DATA C4,85,5D,CD,9B,84,21,BE,85,35,CA,1F,84,DD,7E,ØØ,FA
13Ø DATA 32,ØB,84,DD,23,DD,7E,ØØ,32,F6,83,DD,23,DD,7E,ØØ,29
14Ø DATA 32,FD,83,32,ØE,84,DD,23,DD,23,DD,23,CD,27,85,22,18
15Ø DATA B6,85,ED,43,B4,85,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,DA
16Ø DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,5E
17Ø DATA 1Ø,F9,22,B9,85,43,E1,78,32,B8,85,B7,28,Ø7,C5,CD,F3
18Ø DATA 32,84,C1,1Ø,F9,ED,5B,B9,85,7A,B3,28,ØD,ED,53,BB,6B
19Ø DATA 85,CD,32,84,21,FF,FF,22,BB,85,2A,B6,85,ED,5B,B4,F2
2ØØ DATA 85,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,12
21Ø DATA 7A,B3,2Ø,F3,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
22Ø DATA 1B,7A,B3,2Ø,F3,CD,5B,85,C3,7A,83,AF,32,79,34,32,8F
23Ø DATA 17,2D,32,5C,48,32,78,45,32,45,48,C3,4Ø,ØØ,3A,C5,CE
24Ø DATA 85,C6,C1,4F,3A,C4,85,47,CD,5E,84,D2,72,83,3A,C5,A2
25Ø DATA 85,3C,32,C5,85,FE,ØA,CØ,E5,AF,32,C5,85,3A,C4,85,AØ
26Ø DATA 3C,32,C4,85,5F,CD,9B,84,E1,C9,D5,E5,79,32,D2,85,71
27Ø DATA 32,D4,85,78,32,DØ,85,Ø1,7E,FB,21,CE,85,1E,Ø9,CD,73
28Ø DATA BB,84,E1,ED,5B,BB,85,CD,DB,84,E5,CD,F5,84,E1,D1,BC
29Ø DATA 3A,C7,85,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,C8,85,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,C9,28
3ØØ DATA 85,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,1Ø,85,AF,4C
31Ø DATA CD,1Ø,85,7B,CD,1Ø,85,3E,Ø8,CD,1Ø,85,CD,F5,84,3A,6E
32Ø DATA C7,85,E6,2Ø,28,F1,C9,7E,CD,1Ø,85,23,1D,2Ø,F8,C9,3D
33Ø DATA ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,CA,84,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,AD
34Ø DATA ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,DB,84,E6,2Ø,C8,7A,39
35Ø DATA B3,2Ø,ED,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,EB,84,E6,2Ø,2Ø,F3,26
36Ø DATA C9,21,C7,85,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,AB
37Ø DATA 3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,22
38Ø DATA 87,3Ø,FB,87,3Ø,ØØ,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,7E
39Ø DATA FC,F1,C9,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,77
4ØØ DATA DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,E5,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,9D
41Ø DATA DD,23,22,AF,85,E1,DD,7E,ØØ,32,B1,85,DD,23,DD,7E,5D
42Ø DATA ØØ,32,B2,85,DD,23,C9,3A,B2,85,B7,28,2A,2A,B6,85,18
43Ø DATA E5,ED,5B,B4,85,D5,19,ED,5B,AF,85,A7,ED,52,22,AD,8E
44Ø DATA 85,E5,D1,C1,E1,3A,B1,85,CD,8C,85,2A,AF,85,22,B4,68
45Ø DATA 85,2A,AD,85,22,B6,85,C9,F3,32,92,85,7E,FE,ØØ,28,EE
46Ø DATA Ø9,12,13,23,ØB,78,B1,2Ø,F3,C9,ØB,ØB,C5,23,7E,47,29
47Ø DATA 23,7E,12,13,1Ø,FC,C1,18,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø3,9B
48Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø7,Ø2,Ø3,Ø4,Ø5,Ø6,1B
49Ø DATA ØØ,ØØ,Ø1,4Ø,8Ø,ØØ,4Ø,78,ØE,Ø1,4C,ØØ,4Ø,ØØ,ØE,Ø2,26
5ØØ DATA ØE,14,FF,Ø4,Ø9,32,3A,EØ,D2,E7,F1,E3,ØF,1C,ØØ,4Ø,78
51Ø DATA Ø6,Ø1,52,DA,BØ,18,3B,D7,ØØ,69,ØØ,ØØ,Ø1,Ø2,Ø1,26,A3
52Ø DATA B6,5C,38,E8,Ø8,18,7E,61,86,76,AC,Ø1,F7,38,1F,D4,Ø3
53Ø DATA 8F,96,79,78,Ø3,88,Ø3,Ø4,Ø1,C1,65,E3,ØØ,85,CF,7E,8A
54Ø DATA 31,Ø1,6Ø,Ø2,Ø2,Ø1,A9,89,83,CA,FB,9Ø,94,28,2Ø,ØØ,82
55Ø DATA 2C,4A,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,77
```

MANIAX

```
' Vies infinies pour MANIAX
' Par Gabriel ZERBIB
'
A%=Gemdos(&H48,L:&H16)
For I%=A% to A%+&H16
 Spoke I%,&FF
Next i%
Name$="\AUTO\MANIAX.PRG"
Open "i",#1,Name$
Seek #1,&H42F8
Bput #1,a%,&H16
Close #1
```

ST

● Pour avoir les vies infinies: POKE 18863,255 Le tableau de départ (1-10): POKE 18842,Nb SYS 18432

C 64

● Pour ceux qui en auraient marre de toujours voir les mêmes premières images, il est possible d'en modifier l'ordre. Armez vous de votre CLI et remplacer : image 1.pic par image 2.pic ou vice versa avec d'autres numéros pour modifier l'ordre de l'apparition. Attention de ne pas perdre l'image...
(Ludovic L.)

AMIGA

MISSION ELEVATOR

● L'hôtel se compose de 61 étages. En haut se trouve la bombe qu'il faut désamorcer. Ensuite, il faut aller vers les différentes portes. Dirigez-vous vers les bleues et les blanches qui sont à ouvrir. Les portes bleues peuvent être déverrouillées avec les clefs de la réception. Vous devez être trés prudent au passage des rideaux. Pendant que vous attendez l'ascenseur, vous devez, pour des raisons de sécurité faire feu en direction des rideaux. N'allez jamais tout en haut avec l'ascenseur, il y a des ennemis de tous les côtés sur la partie supérieure de la plate-forme. Attendez, jusqu'à ce qu'un adversaire redescende. Au jeu des dés, ne vous attardez pas trop. Sinon, vous perdez un temps précieux. Lorsque vous êtes en face de l'ennemi, vous devez attendre un coup et tirer. Les gangsters sont le plus souvent abattus du premier coup.

CPC

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire et faire :
L MISSION 30000
Mettre 0000 en 3779C
Puis faire :
S MISSION 30000 75928
(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

●Après avoir fait reset : pour avoir 255 vies : POKE 2347,255 pour que le temps s'écoule plus lentement: POKE 2350,0:SYS 2200
(Michel DURIN)

C 64

```
'Vies infinies pour MISSION ELEVATOR
'à Taper en GFA
'de Alexandre DECHEZELLES
Gosub Vies_infinies
End
Procedure Vies_infinies
Print "Mise en place des vies infinies"
Print
Print "Chargement fichier à modifier..."
Bload "A:\col.exe",&H5D000
Sdpoke &H5D000+&H1E7E+&H1C,&H600C
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "A:\col.exe",&H5D000,33381
Print "Sauvegarde effectuée.. Rebootez.. "
Return
Procedure Jeu_normal
Print "Retour au jeu normal"
Print "Chargement fichier à modifier..."
Bload "A:\col.exe",&H5D000
Sdpoke &H5D000+&H1E7E+&H1C,&H5339
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "A:\col.exe",&H5D000,33381
Print "Sauvegarde effectuée.. Rebootez..."
Return
```

ST

MUNSTER

● Chargez le jeu puis faites un reset et tapez: POKE 2176,Nb (Nb représente la vitesse du jeu, essayez entre 0 et 5) POKE 6422,208 donne de l'énergie infinie SYS 14336 (Alexander IAN)

C 64

● Pour avoir des vies infinies, tapez: STRATS. L'écran flashera et vous pourrez vous éclater.
(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

● Dès le début, allez tout droit jusqu'à la dernière pièce et attendre au milieu de la pièce, puis tirez sur les fantômes jusqu'à ce que vous remplissiez le pot de potion magique situé au sommet, ensuite descendre les escaliers et prendre l'objet à gauche, tirez sur le vampire tout droit.
Allez tout droit au Graveyard et ramassez la croix, allez à gauche, montez les escaliers et continuez jusqu'à ce vous arriviez à la volée d'escaliers.
Descendre et prendre garde à certains fantômes, s'ils vous touchent, ils vous réduiront les sorts très rapidement.
Allez rapidement à gauche, tirez les trois ghouls, ramassez la bouteille, allez tout droit aux deux écrans pour y ramasser la clé. Allez à gauche et montez les escaliers, allez à gauche, tirez sur le ghoul, descendre les escaliers très rapidement et tuez les trois ghouls. Allez à gauche et prendre l'objet, allez tout droit où se trouvent Hermann et Grandpa, ramassez l'objet, montez les escaliers du côté gauche et attendre au milieu de la salle pour tuer le vampire.

```
1 REM TOUT A L'INFINI SUR MUNSTERS VERSION
2 REM AMSTRAD CASSETTE de Patrick FUNARO
10 B=0:FOR I=&80 TO &A1:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
20 IF B<> 2319 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 POKE &96,&C9:POKE &9B,&C9:CALL &BD37
40 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &80
50 DATA 243,33,0,64,17,0,1,1,0,2
60 DATA 237,176,33,149,0,34,5,1,195,0
70 DATA 1,62,33,50,221,30,62,33,50,226
80 DATA 30,195,132,3,0,74,79,89
```

CPC

```
10 REM Invincibilite sur MUNSTERS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2685 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
90 DATA 21,1F,A0,11,40,00,01,30,00,ED,B0,1E,00,53,0E,41
100 DATA 21,00,01,DF,2C,A0,21,40,00,22,05,01,C3,00,01,3E
110 DATA 18,32,1B,05,3E,25,32,1C,05,C3,4C,04,66,C6,07,00
```

MASK II

Pour avoir du fuel infini : Piste 22, secteur &12, a &12B, remplacer 35 par ØØ
Pour avoir un bouclier infini : Piste 22, secteur &17, a &1AD, remplacer 35 par ØØ
Piste 21, secteur &17, a &1Ø6, remplacer 35 35 par ØØ ØØ
Piste 22, secteur &18, a &12A, remplacer 35 35 par ØØ ØØ
(Patrice MAUBERT)

CPC

```
1Ø REM Fuel et bouclier infinis sur MASK II version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ56:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>7456 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&35
11Ø PRINT:PRINT"DEPROTEGEZ VOTRE ORIGINAL ET INSEREZ LE..."
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
13Ø  DATA CD,25,AØ,3E,ØØ,32,2B,81,32,Ø6,83,32,Ø7,83,32,AD
14Ø  DATA 85,32,2A,87,32,2B,87,3E,4E,32,54,AØ,CD,25,AØ,DF
15Ø  DATA 22,AØ,B2,C1,Ø7,16,16,ØE,12,21,ØØ,8Ø,CD,4E,AØ,16
16Ø  DATA 15,ØE,17,21,ØØ,82,CD,4E,AØ,16,16,ØE,17,21,ØØ,84
17Ø  DATA CD,4E,AØ,16,16,ØE,18,21,ØØ,86,CD,4E,AØ,C9,1E,ØØ
18Ø  DATA DF,54,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

Pour avoir l'invulnérabilité:
POKE 42849,Ø
POKE 42831,Ø
POKE 44914,Ø

C 64

MARAUDER

CPC

```
1Ø REM 255 vies sur MARAUDER Disquette deCyrille, Eric et  Stéphane
2Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR d=Ø TO 15:READ a$:INK d,VAL("&"+a$):NEXT
3Ø DATA Ø,1a,b,2,1,18,4,6,d,12,f,9,16,7,14,5
4Ø OUT &FA7E,1:READ A$
5Ø WHILE a$<>"hounga":s=VAL("&"+a$):POKE &95A4+i,s:READ a$:z=z+s:i=i+1:WEND
6Ø POKE &95A3,&F3:IF z<>1Ø4624 THEN PRINT"M.... ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø FOR i=&AØØØ TO &AØ17:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &95A3
8Ø DATA DD,21,F5,98,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ
9Ø DATA DD,23,22,C7,98,5D,CD,ØB,98,21,C4,98
1ØØ DATA 35,CA,D2,96,21,C5,98,35,2Ø,17,21,73
11Ø DATA 94,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
12Ø DATA F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,84,97,21,C6,98
13Ø DATA 35,2Ø,13,AF,Ø1,ØØ,ØØ,F5,E5,CD,32,BC
14Ø DATA E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,CD,84,97,DD,6E
15Ø DATA ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD
16Ø DATA 23,DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,9E,96
17Ø DATA DD,23,DD,7E,ØØ,32,88,96,DD,23,DD,7E
18Ø DATA ØØ,32,8F,96,32,A1,96,DD,23,DD,7E,ØØ
19Ø DATA 32,C7,96,DD,23,DD,7E,ØØ,32,C8,96,DD
2ØØ DATA 23,22,BC,98,ED,43,BA,98,E5,21,ØØ,ØØ
21Ø DATA 59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB
22Ø DATA 1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9
23Ø DATA 22,BF,98,43,E1,78,32,BE,98,B7,28,Ø7
24Ø DATA C5,CD,8C,97,C1,1Ø,F9,ED,5B,BF,98,7A
25Ø DATA B3,28,ØD,ED,53,C1,98,CD,8C,97,21,FF
26Ø DATA FF,22,C1,98,2A,BC,98,ED,5B,BA,98,Ø6
27Ø DATA ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77
28Ø DATA 2B,1B,7A,B3,C2,8D,96,E1,D1,Ø6,ØØ,7E
29Ø DATA EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,9F
3ØØ DATA 96,ED,4B,BC,98,ED,5B,BA,98,21,ØØ,ØØ
31Ø DATA ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2
32Ø DATA B8,96,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,Ø1,97,C3
33Ø DATA B9,95,CD,41,98,Ø1,8C,7F,21,57,AE,11
34Ø DATA ØØ,7D,D9,31,FF,9F,F3,C3,ØØ,AØ,2A,3Ø
35Ø DATA 95,26,ØØ,11,73,94,29,19,4E,23,46,AF
36Ø DATA C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,1Ø,2Ø,F4
37Ø DATA C9,CD,F5,97,F3,21,Ø7,97,AF,77,2B,7C
38Ø DATA B5,C2,Ø8,97,21,84,97,AF,77,23,7C,FE
39Ø DATA CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,66,97
4ØØ DATA 3E,Ø5,ØE,ØA,CD,66,97,3E,ØA,ØE,ØF,CD
41Ø DATA 66,97,Ø1,E2,Ø4,CD,6Ø,97,3E,Ø5,ØE,Ø5
42Ø DATA CD,66,97,3E,ØA,ØE,ØF,CD,66,97,Ø1,C4
43Ø DATA Ø9,CD,6Ø,97,1D,2Ø,D5,21,5B,97,11,ØØ
44Ø DATA ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49
45Ø DATA ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6
46Ø DATA ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4
47Ø DATA ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9
48Ø DATA FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,C8,98,C6
49Ø DATA C1,4F,3A,C7,98,47,CD,B8,97,D2,Ø4,97
5ØØ DATA 3A,C8,98,3C,32,C8,98,FE,Ø9,CØ,E5,AF
51Ø DATA 32,C8,98,3A,C7,98,3C,32,C7,98,5F,CD
52Ø DATA ØB,98,E1,C9,D5,E5,79,32,D5,98,32,D7
53Ø DATA 98,78,32,D3,98,Ø1,7E,FB,21,D1,98,1E
54Ø DATA Ø9,CD,48,98,E1,ED,5B,C1,98,CD,68,98
55Ø DATA E5,CD,84,98,E1,D1,3A,CA,98,FE,4Ø,2Ø
56Ø DATA ØE,3A,CB,98,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,CC,98,B7
57Ø DATA CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,9F
58Ø DATA 98,CD,84,98,3E,Ø7,CD,9F,98,AF,CD,9F
59Ø DATA 98,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,9F,98,AF
6ØØ DATA CD,9F,98,7B,CD,9F,98,3E,Ø8,CD,9F,98
61Ø DATA CD,84,98,3A,CA,98,E6,2Ø,28,F1,C9,C5
62Ø DATA Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ
63Ø DATA 1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA
64Ø DATA AF,ED,79,C9,7E,CD,9F,98,23,1D,2Ø,F8
65Ø DATA C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,57,98
66Ø DATA E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B
67Ø DATA ED,78,F2,68,98,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,61
68Ø DATA 98,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,79,98,E6,2Ø
69Ø DATA C2,75,98,C9,21,CA,98,ED,78,FE,CØ,38
7ØØ DATA FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD
71Ø DATA ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87
72Ø DATA 3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,Ø4,97,F1,ØC,ED,79
73Ø DATA ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø4,Ø2,Ø3,ØØ
74Ø DATA ØØ,Ø7,92,2B,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,  ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39
75Ø DATA 38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,ØØ,Ø8,ØØ
76Ø DATA CØ,ØØ,4Ø,ØD,E4,65,66,79,ØØ,Ø1,ØØ,7F,4D,Ø7,17,CC,B7,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,42,6B,72
77Ø DATA DA,Ø7,hounga
78Ø REM Remplacer  FF  par le choix du tableau
79Ø DATA 21,Ø9,Ø3,36,  FF ,21,Ø4,Ø3,36,FF,21,92
8ØØ REM Remplacer  ØØ  par le nombre de bombes
81Ø DATA 17,36,   ØØ ,C3,48,43,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,48,43
```

MENACE

```
1Ø REM Vies infinies pour MENACE
2Ø OPTION BASE 1:DIM AA%(128)
3Ø  ADRS=VARPTR(AA%(1))
4Ø B=ADRS:READ A$
5Ø A=VAL("&H"+A$)
6Ø WHILE B$<>&HFFFF
7Ø POKE B,A:B=B+2
8Ø READ A$:A=VAL("&H"+A$)
9Ø WEND
1ØØ CALL ADRS
11Ø  DATA  42A7,3F3C,ØØ2Ø,4E41,5C8F,7ØØ1,2FØØ,4267
12Ø  DATA  2FØØ,42A7,4DFA,ØØ42,2FØE,3F3C,ØØØ8,4E4E
13Ø  DATA  41FA,ØØØ8,2D48,ØØ7A,4ED6,4DF9,ØØØ1,8ØØØ
14Ø  DATA  41FA,ØØØE,2D48,ØØEE,3D7C,4EF9,ØØEC,4ED6
15Ø  DATA  41F9,ØØØ2,EEØØ,317C,4E71,BCØ2,317C,4E71
```

ST

● Pour avoir tout à l'infini:
POKE 898Ø,234
POKE 8981,234
POKE 8228,Ø
POKE 8243,Ø
POKE 8261,Ø
SYS 2Ø8Ø

C 64

● Faire un Reset, puis tapez:
Pour avoir:
-Puissance du canon infinie:
POKE 492ØØ,165
-Puissance du laser infinie:
POKE 492Ø8,255
-Pour commencer directement avec le laser:
POKE 49165,255

● XR3ITURBONUTTERBASTARD
Ceci est à taper n'importe quand pendant le jeu. Cela donne toutes les armes, le bouclier à toc, ainsi que la possibilité de changer de niveau avec le pavé numérique... Il est biensûr possible de le taper plusieurs fois de suite pour rester en vie... parce-que les ennemis continuent à tirer... (Frédéric BOTTON)

ST/AMIGA

MARAUDER

● Pour commencer à n'importe quel niveau:
nous devons rechercher la chaîne:
FF-32-1E-7E-3E-Ø5-32-5F-7E-3E-Ø3.
une fois terminé, on remplace FF par Ø6 si l'on veut commencer au niveau 2
on peut remplacer FF par Ø7 si l'on veut commencer au niveau 3, on peut aussi remplacer FF par Ø8 pour commencer au niveau 4 et FF par Ø9 pour démarrer au niveau 5.
ensuite, on change le Ø5 du milieu de la chaîne par FF ce qui nous fait obtenir 255 vies.
et enfin, on remplace le Ø3 (le dernier) par FF pour obtenir 255 tombes. (Ludovic CASTRE).

CPC

● Pour avoir autant de vies et de bombes que l'on veut, il suffit d'avoir beaucoup de patience. Dès que vous commencez le jeu, on remarque 2 capsules qui clignotent à droite et à gauche. Tirer dans la capsule de droite, lorsqu'elle est bleu clair, faire pareil pour celle de gauche, faire encore pareil pour celle qui est située un peu plus haut. Laisser vous tuer tout de suite après.Continuer ces mêmes opérations jusqu'au nombre de vies désirées. Pour avoir des bombes, il vous suffit de répéter cette opération en sachant que la couleur est alors rouge. C'est énervant, mais quel plaisir de détruire les ennemis à coup de bombes!!! (Sébastien TRAN)

```
1Ø REM Vies pour MARAUDER
2Ø FOR I=272 TO 3Ø4:READ B:A=B-1Ø
3Ø POKE I,A:T=T+A:NEXT I
4Ø IF T<>4522 THEN PRINT "ERREUR":END
5Ø POKE 816,16:POKE 817,1:LOAD
6Ø  DATA 42,175,254,179,258,172,161,17Ø,191
7Ø  DATA 151,212,14,152,213,14,15Ø,214,14
8Ø  DATA 1Ø6,179,183,151,116,46,151,258,28
9Ø  DATA 118,262,265,8Ø,96,77
```

● Une super bidouille :
Appuyer en même temps sur la clé COMMODORE, Q, Z, et la barre d'espace.
(Jean-Michel BURGESS)

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 3516Ø,175
POKE 35161,5Ø
POKE 35162,95
POKE 35163,25Ø

C 64

MAG MAX

```
1 REM MAG MAX version Cassette
1Ø  DATA  17,64,Ø,33,255,171
2Ø  DATA  62,91,5Ø,75,Ø,62,153,5Ø,78,Ø
3Ø  DATA  62,185,5Ø,11,185,84,77,72,62,46,5Ø,14,185,237
4Ø  DATA  75,2,188,6,138,17,Ø,185,197,26,213,17,121,3
5Ø  DATA  145,33,138,185,174,119,35,29,32,25Ø,21,32,247,2Ø9
6Ø  DATA  19,193,79,5,32,23Ø,221,33,217,187,17,131,Ø,2Ø5
7Ø  DATA  1Ø3,187,33,67,16Ø,34,9Ø,188,195,3,188,62,2Ø1,5Ø
8Ø  DATA 193,26,195,Ø,2
9Ø  MEMORY 14266: LOAD "",14273
1ØØ  FOR A=14267 TO 14272: READ B: POKE A,B: NEXT
11Ø  FOR A=14314 TO 14323: READ B: POKE A,B: NEXT
12Ø  FOR A=4Ø96Ø TO 41Ø34: READ B: POKE A,B: NEXT
13Ø  CALL 14267
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies:
Poke $17F1,$FF
SYS $1432
(JESENBERGER)

C 64

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &1AF1,&ØØ

LA BIBLE DES POKES (VOLUME 1) EST TOUJOURS EN VENTE (voir page 176)

MEURTRE A VENISE

Il y a en réalité plusieurs affaires à résoudre. En voici la liste ainsi que les différents personnages qui jouent un rôle dans chacune d'elles.

(A) MEURTRE DE KHOLER
+AFFAIRE DES TERRORISTES

Jouent un rôle:
-Mme KHOLER
-SOEUR GIULIETTA (indirectement)
-Mr KHOLER (le faux)
-NICOLETTI
-ROSINOFF
-SERVETTI
-MAGRI
-VIRGINIO
-HOLFLIN
-TERASINI
-Mme SMITH
-IMBERTI
-ORSINI
-GOLDINI
-ULMAN
-QUIENTANZA

(B) MEURTRE DE DUPLO
(faux Mr KHOLER)

Jouent un rôle:
-Mme SMITH
-ALETTI
-CIANDO
-BENELLI
-NICOLETTI
-HOFLIN
-ORSINI
-IMBERTI
-LACAMORRA

(C) CAMBRIOLAGE

Jouent un rôle:
-ALETTI
-PERNA (victime)
-LACAMORRA (suspect)
-BENELLI
-GOLDINI
-IMBERTI
-CIANDO

(D) LOGE SECRETE "XX"

Jouent un rôle:
-IMBERTI
-QUIENTANZA
-WOLF
-EVANGELISTA

(E) VOL DES BOUTONS

Jouent un rôle:
-TERASSINI
-VIRGINIO (suspect)
-MAGRI
-ULMAN
-KHOLER
-HOFLIN (indirectement)

(F) TRAFIS DE FOURRURES EXOTIQUES

Jouent un rôle:
-GOLDINI
-QUIENTANZA
-IMBERTI

(G) BOMBE

Voila, après avoir énuméré les différents personnages et les affaires de cette enquête, voici donc l'ordre dans lequel il faut résoudre ces énigmes (ordre indicatif).

Dans un premier temps, il faut photographier les personnages de cette histoire dans l'ordre qui suit:

1-SOEUR GIULIETTA
2-BENELLI
3-CIANDO
4-PERNA
5-ALETTI
6-LACAMORRA
7-EVANGELISTA
8-IMBERTI
9-GOLDINI
10-ROSSINOF
11-Mr KHOLER (le faux)
12-Mme KHOLER
13-ULMAN
14-MAGRI
15-TERASSINI
16-VIRGINIO
17-QUIENTANZA
18-SERVETTI
19-ORSINI (à 8H)
20-NICOLETTI (à 8H)

Voila, l'enquête peut commencer maintenant, nous commencerons par les plus simples.

VOL DES BOUTONS

-Voir TERRASINI F+Q+P+Q
-Voir ensuite chacune des personnes suivantes:
-VIRGINIO, MAGRI, ULMAN F+Q+P+Q
Les voir plusieurs fois et leur poser des questions, ce qui vous donnera des renseignements sur Mme KHOLER.

TRAFIC DE FOURRURES EXOTIQUES

-Voir GOLDINI F+Q+P+Q
-Voir QUIENTANZA F+Q+P (surtout IMBERTI)+Q
-Voir IMBERTI F+Q+Q

MEURTRE DE KHOLER + AFFAIRE DE TERRORISME

-Voir GOLDINI F+Q+P+Q (en principe déja fait)
-Voir Mme KHOLER F+Q+P+Q (si + de 10h, aller au cadavre)
-Faire dialogue entre Mme KHOLER et SOEUR GIULIETTA (montrer la photo de Mme KHOLER à GIULIETTA).
-Voir Mr KHOLER F+Q+P+Q (avant découverte du vrai)
-Voir QUIENTANZA F+Q+P+Q (en principe déja fait)
-Voir NICOLETTI F+Q+P+Q (arrive à partir de 8H)
-Voir ROSSINOF F+Q+P+Q (idem)
-Voir ORSINI F+Q+P+Q (idem)
-Voir SERVETTI F+Q+P+Q
-Voir Mme SMITH F+Q+P+Q
-Voir HOFLIN F+Q+P+Q (arrive à 9h)
-Après la dévcouverte du cadavre voir:
-Mme KHOLER Q
-Voir IMBERTI Q

CAMBRIOLAGE

-Voir GOLDINI F+Q+P+Q (en principe déja fait)
-Voir PERNA F+Q+P+Q (donne info sur Mma KHOLER)
-Voir LACAMORRA F+Q+P+Q
-Voir ALETTI F+Q+P+Q
-Voir CIANDO F+Q+P+Q
-Voir BENELLI Q
-Voir ALETTI Q
-Voir LACAMORRA Q

MEURTRE A VENISE

-Voir ALETTI Q
-Voir LACAMORRA Q
-Voir IMBERTI Q

LOGE SECRETE "XX"

En fouillant les personnages au cour du jeu, vous découvrires sur certains d'entre eux un insigne. Il justifie leur appartenance à la loge secrête, dont voici les membres:

-IMBERTI (chef de la loge)
-QUIENTANZA
-WOLF
-EVANGELISTA

MEURTRE DE DUPLO

-Après la découverte du cadavre:
-Voir IMBERTI Q+P (de DUPLO)
-Voir ALETTI (idem)
-Voir CIANDO (idem)
-Voir BENELLI (idem)
-Voir NICOLETTI (idem)
-ORSINI (idem)
-Voir IMBERTI Q

PIERRE BERTHOMME

Cette solution est quelque peu déconcertante mais elle s'adresse avant tout à des personnes qui connaissent déja bien le logiciel. Pour des raisons de place, nous avons utilisé des abréviations dont voici la signifacation:

-F-> il faut fouiller le personnage et les lieux ou il se trouve.
-Q-> il faut questionner, faire parler le personnage
-P-> il faut montrer TOUTES les photos du répertoire.

Il est recommandé d'utiliser souvent le bandeau central pour savoir combien de réponses vous a donné le personnage et le nombre de réponses obtenu au total.

Attention, certains personnages ne sont présents qu'à partir d'une certaine heure, il est donc parfois utile d'avancer l'heure.

Avec plus de recherches, cette solution peut être étoffée.

La liste des personnes que nous rencontrerons dans ce jeu. Il y a donc leurs nom, prénom, profession ainsi que l'heure à laquelle on peut les trouver.

ARRESTATION DU COUPABLE

Une fois que la bombe est désamorcée et que vous avez interrogé tous les personnages comme indiqué, se rendre au café FLORIANI et interroger Mme SMITH, lui montrer toutes les photos, la questionner de nouveau. Après cela elle avouera alors tout. Cliquez ensuite sur le haut de la tête de votre personnage, vous obtiendrez ainsi les félicitations du GENIAL créateur: Mr B.BROCARD.

DESAMORCAGE DE LA BOMBE

Elle peut être désamorcée à n'importe quel moment, pourvu que ce soit avant 12h.
Il faut dans un premier temps prendre l'apparence de Mr KHOLER en allant dans la salle de maquillage du théatre. Ensuite il faut se rendre au chantier, y entrer, cliquer sur la fente, taper le code (5825), prendre les outils, cliquer sur la bombe. Ouvrez la avec le tournevis plat. Une fois ouverte, ralentir le compte à rebours en cliquant sur le potentiomètre trois fois de suite. Mettre les switchs en position HAUT/BAS/BAS/HAUT, prendre la pince coupante, sectionner le fil rouge en bas à droite. Prendre ensuite le tournevis plat, cliquer sur la fente de la trappe à gauche, prendre le tournevis cruciforme, cliquer quatre fois sur chacunes des vis. Prendre le tournevis plat et cliquer sur les explosifs et voila le travail...

Désamorçage de la bombe. (facile) suivre dans l'ordre les instructions :

1) - se rendre à l'hôtel, cliquer sur les fenêtres en haut à gauche de l'entrée. On trouve un dénommé Kolher. (lunette + barbe)
il faut le fouiller. On trouve hélas sur lui une carte magnétique. Il faut également le photographier.

2) - se rendre au théâtre, dans la loge pour se maquiller. (en haut à gauche) et prendre l'apparence du personnage précédent (lunette + barbe) en cliquant sur les ciseaux

3) - se rendre au chantier et entrer à l'intérieur, glisser la carte magnétique dans la fente (en cliquant sur la fente) composer le code "5825" (il se trouve sur un ticket orange)

4) A l'intérieur du chantier, prendre les outils (tournevis, pince) et cliquer sur la boite qui possède de petit bouton rouge en bas à droite

5) Devant la bombe, prendre le tournevis plat, ôter les vis du côté droit.
Une fois ouverte, il faut régler le potentiomètre (en cliquant dessus) vers le haut (cela ralenti le compte à rebours).
Mettre les switchs dans la position indiquée sur le croquis, couper le fil rouge en bas à droite (avec la pince), prendre le tournevis plat, cliquer sur le capot gauche, cliquer sur la pile (qui est fausse), prendre le tournevis cruciforme, cliquer plusieurs fois sur les quatre vis. Prendre le tournevis plat, cliquer aux extrémités des piles (rouges).
Et voilà c'est fini, facile non !
(Pierre BERTHOMME).

ST

MEURTRE A VENISE

LISTE DES PERSONNES DE CETTE ENQUETE

GOLDINI		Détective privé	7 à 11h.
ALETTI	Ricardo	Directeur du théatre	7 à 11h.
GIULIETTA	Juvillado	Bonne soeur	7 à 12h.
FORNER	Renate	Femme de KHOLER	7 à 12h.
TERASINI	Danielo	Directeur du CHRISTIANI	7 à 12h.
VIRGINIO		Portier du CHRISTIANI	7 à 12h.
MAGRI	Alfio	Portier du CHRISTIANI	7 à 12h.
ULMAN	Ingrid	Femme de ménage au CHRISTIANI	7 à 12h.
QUIENTANZA		concierge	7 à 12h.
HOFLING		Vrai faux touriste	9 à 12h.
NICOLETTI	Francesca	Travaille à l'agence de voyages	8 à 12h.
ROSINOF	Eva	Amie de NICOLETTI	7 à 12h.
WOLF Mathias		Vigile du chantier	7 à 12h.
EVANGELISTA Armando		Vigile du chantier	7 à 12h.
SERVETI	Anna	Standardiste au FLORIANI	7 à 12h.
PERNA		Architecte	7 à 12h.
CIANDO	Maria	Comédienne	7 à 12h.
BENELLI	Marco	Photographe	7 à 11h.
IMBERTI	Paolo	Commissaire	7 à 12h.
ORSINI	Riciotti	Gondolier	8 à 12h.
LACAMORRA Giovani			7 à 11h.
Mme SMITH		Chef de l'organisation (ULRIKA) (a).	
DUPLO	Manuello	Comédien (alias Mr KHOLER) (b).	
ZAROFF Ulrika Alias Mme SMITH (a).			
Mr KHOLER (b).			

-(a) -> chez Mr DUPLO (duplex) de 8 à 10h.
-> au FLORIANI de 11 à 12h (aveux).

-(b) -> au CHRISTIANI de 7 à 10h (déguisé en Mr KHOLER), mais disparait si découverte du cadavre du vrai KHOLER.
-> Chez lui (duplex) de 10 à 12h (mort).

MYTH

ST

Solution complète de MYTH par (Frédéric BOTTON)

E-CLIMB TREE-WAIT (attendre jusqu'à ce qu'un agneau "lamb" s'assoie à l'ombre de l'arbre)-JUMP ON LAMB-GET LAMB-PUT LAMB ON ALTAR-PICK LEAVES-PUT LEAVES ON FLAT STONE-GRIND LEAVES WITH SMALL STONE-DIP TRIDENT IN LIQUID-W-THROW TRIDENT AT HYDRA-GET TRIDENT-CUT OFF HEAD WITH TRIDENT-GET HEAD-OPEN GATES-N-N-ASK SOUL FOR COIN-OPEN DOOR-E-OPEN CUPBOARD-LOOK IN CUPBOARD-READ NOTICE-EXAMINE PATCH-HANG SHIELD ON NAIL-W-TAKE HORN-BLOW HORN (ne souffler dans le cor que si le Ferry n'est pas là)-WAIT (le Ferry doit arriver. Quand charon et la mort commenceront à jouer aux cartes, arrêter d'attendre...)-ASK CHARON ABOUT BLACKJACK (c'est parti pour une explication en règle du jeu de blackjack...)-PLAY CARDS-BET X OBOLS (X est le nombre d'oboles que tu veux parier : entre 5 et 5Ø. Il faut jouer pas mal de temps jusqu'à amasser 6ØØ oboles. Charon te donnera alors un permis de naviguer sur le Styx ! Le bouclier accroché au mur te permet de voir la main de ton adversaire !!!)-GET UP-GET SHIELD-GET BRONZE KEY AND SMALL BRONZE KEY-W (si le Ferry n'est pas là, donner un coup de cor)-N-DROP LARGE KEY-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET LARGE SILVER KEY-W-N-WAIT-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET SMALL SILVER KEY-W-N-WAIT-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET LARGE GOLD KEY-W-N-WAIT-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET KEY-W-N-TAKE KEY-N-GET KEYS- (tu as maintenant les six clés !!! dur dur...)-N-N-NW-N-TIE ROPE TO HEAD-DROP HEAD-E-N-UNLOCK DOOR WITH LARGE BRONZE KEY-OPEN DOOR-N-UNLOCK DOOR WITH LARGE SILVER KEY-OPEN DOOR-N-PUT SHIELD IN PILLAR-UNLOCK DOOR WITH LARGE GOLD KEY-OPEN DOOR-W-GET MIRROR-BREACK MIRROR-PUT SMALL MIRROR ON PILLAR-UNLOCK DOOR WITH SMALL BRONZE KEY-OPEN DOOR-N-PUT MIRROR ON PILLAR-UNLOCK DOOR WITH SMALL SILVER KEY-OPEN DOOR-E-UNLOCK DOOR WITH SMALL GOLD KEY-N-GET HELMET.

MAN HUNTER

TOUS

1ère partie de la solution :
Au début du jeu vous assistez à l'invasion de NEW-YORK, 2 ans après, votre premier jour de travail va commencer. 1 orb arrive et vous donne votre première mission, enquêter à l'hopital de Bellevue. Vous prenez alors le MAD en mode TRACKER. Une fois la scène de l'hopital vue, vous ferlez le MAD et vous vous rendez à l'hopital (pressez F3 pour avoir le plan de la ville). Votre situation estreportée par une croix et l'endroit ou vous pouvez vous rendre est repéré par un carré. Sortez de l'écran par le bas et positionnez vous sur le carré. Pressez RETURN pour stopper à cette destination. Devant l'hopital, mettez vous à droite et le curseur devient une flèche pointée vers le haut, pressez RETURN. Dans l'hopital, positionnez le curseur sur les pieds de la victime et pressez RETURN. Vous apprenez alors son nom: RENO DAVIS. Positionnez ensuite le curseur sur la victime (sa tête) et pressez RETURN.Vous assistez à une scène, pour la quitter pressez RETURN avant la fin car vous mourrez (ce qui n'est pas si grave car vous repartez juste une action avant votre mort). Branchez votre MAD en mode INFO et entrez le nom de la victime. Branchez le ensuite en mode TRACKER. La scène de l'hopital recommence, pour la passer, appuyer sur S. Le TRACKER va alors dans une église, observez bien ce qu'il fait et fermez le MAD. Rendez vous à l'église "TRINITY CHURCH". Entrez dans l'église et regardez les cierges de gauche. Allumez les douze cierges (avec la boîte d'allumettes présente) et éteignez les ensuite. Ressortez de l'église et branchez le MAD en mode TRACKER.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

3ème partie :
La semaine dernière le croquis sci-dessous était incomplet, en voici la bonne version.
Balle 1 : poupée 3
Balle 2 : poupée 6
Balle 3 : poupée 12

Quand l'homme vous regarde, utilisez sur lui le médaillon trouvé dans les égouts. <prenez ensuite votre prix (une DATACARD), le MAD se met en marche: ADRESSING DATACARD. Retenez bien tout. Report suspect's name. Name 1: entrez le nom suivant: RENO DAVIS.

Second jour:
l'orb vous dit d'aller au GRAND CENTRAL STATION. Après avoir observé la scène à l'aide du MAD, allez y. Regardez l'écran et rebranchez le MAD. SUivez le TRACKER 1, il se dirige ensuite dans une boîte de nuit et disparait. Fermez le mad et allez-y. Arrivé au night-club, un garde est devant la porte, son nom est Loius REDMAN. Cliquez sur le bord gauche de l'écran, vous allez devoir éviter les couteaux que vous lance un punk. Baissez la tête quand un couteau passe en haut et sautez quand il passe en bas. Une fois près du punk, tapez le, et faites de même avec les punks 1, 2, et 3, le quatrième vous envoie dans la discothèque par la vitre. Une fois dans la boîte, regardez la femme à gauche habillée comme un manhunter. Elle vous frappe. Juste avant que le videur vous prenne, ramassez la carte qui est tombée (pour cela bougez l'oeil dessus et pressez ENTER). Ensuite vous vous retrouvez dehors avec 13 "keycardsé. branchez votre MAD en mode TRACKER et changez d'homme: positionnez l'oeil sur le deuxième des trois hommes dans la scène du "GRAND CENTRAL STATION" et appuyez sur RETURN.

2ème partie de la solution :
L'homme se dirige ensuite vers un bar de NORTH BROOKLYN. Observez la scène et ensuite allez-y. Entrez dans le bar et regardez le jeu vidéo à gauche. Alors que vous commencerez à y jouer, des hommes vous aggriperont, il vous faudra ebsuite lancer quatre couteaux entre les doigts d'un MANHUNTER sans le blesser. Une fois le jeu réussi, retournez au jeu vidéo. Abattez les maisons avec les balles qui apparaissent quand vous marchez sur un carré. Attention à ne pas toucher les murs du labyrinthe. Une fois le jeu fini, sortez du bar et branchez le MAD en mode TRACKER. Votre homme se dirige ensuite dans les toilettes du"PARK" et disparait. Allez au parc et entrez dans les WC des dames. Allez au WC le plus au fond (le dernier à droite) et asseyez vous dessus. Tirez alors trois fois la chasse d'eau et vous vous retrouverez dans les égouts. A la sortie des égouts ramassez le médaillon. Pressez F3 et rendez vous à CONEY ISLAND. La, trois jeux vous sont proposés. Essayez les et vous gagnez un prix identique si vous ne ratez pas les cibles. Revenez ensuite au bar et rejouez au jeu vidéo en empruntant le chemin le plus court. Notez alors l'ordre trois maisons sont détruites avec trois balles. Revenez à CONEY ISLAND et jouez au jeu du milieu. Abattez les poupées dans le même ordre, c'est à dire...
(J.Michel JINESTET)

4ème partie de la solution :
Normalement, l'homme du milieu s'est mis à clignoter à la place du premier, vous allez maintenant le traquer. Dans la scène suivante, votre TRACKER se dirige vers au "VENDO DELI" ou un second homme le rejoint, fermez le MAD et allez-y. Entrez dans le magasin et lisez les notes sur les panneaux de gauche. Branchez le MAD en mode TRACKER et retenez bien le chemin qu'emprun-tent les deux hommes dans le "PARK". Une fois le signal interrompu, rendez-vous au CENTRAL PARK. Regardez la pan-carte "DANGER LAND MINES, DO NOT ENTER". Il vous faut suivre le même chemin que les deux hommes. Il y a 22 directions possibles à chaque écran.
Notation :
3 verticales : 13V
4 horizontales à gauche : 4HG
4 horizontales à droite : 4HD
1 de retour : 1R
Voici le chemin à prendre: la deuxième horizontale à droite en partant de la gauche (20), la quatrième verticale en partant de la gauche (9), la première horizontale à droite en partant du haut (19), la deuxième verticale en partant de la gauche (7), la deuxième verticale en partant de la droite (17), retournez sur vos pas (1), la troisième verticale en partant de la gauche (8), la première horizontale à droite en partant du haut (19), la deuxième verticale en partant de la gauche (7). Vous arrivez devant un cadavre qui a marqué "COOL" avec son sang. Regardez les notes à terre et retenez le nom H.OSBORNE. Revenez sur vos pas trois fois et allez au 17. Prenez la quatrième à gauche en partant du bas (5). Prenez le pied de biche. Branchez le MAD en mode INFO et entrez le nom HARVEY OSBORNE. Pressez F3 et rendez vous chez lui (150v. 82 nd). Regardez les tiroirs de droite et prenez la clef. Ouvrez la porte en face de vous et regardez le cadavre pendu. Branchez le MAD en mode INFO et entrez le nom ANNA OSBORNE. Branchez le MAD en mode TRACKER et suivez maintenant le troisième TRACKER en retenant bien l'itiniréaire qu'il emprunte dans le musée. Allez au musée et une fois devant, prenez à droite. Utilisez la clef pour ouvrir la porte. Ensuite faites le même chemin qu'a fait le TRACKER en utilisant les 13 cartes pour ouvrir les portes. Aller à gauche. Monter l'escalier. Ouvrir la porte de gauche. Ouvrir les deux autres portes. Avancer. Ouvrir la porte. Prendre l'escalier. Ouvrir la porte d'en face. Avancer.
(J.M. JilNESTET)

Quatrième jour:
L'ORB vous dit qu'il y a un accès illégal au computer et que vous allez être transféré à CHICAGO plus tard.
Après avoir regardé la scène au MAD, utilisez le SIGNAL TRAC-KER.

MAN HUNTER

TOUS

Dés que vous avez un SIGNAL ANALYSIS POSITIVE, suivez le TRACKER.

Ensuite allez au STATE BUILDING, entrez et allumez le computer, tapez UCUCC et choisissez ALPHA- SECURITY- ORB PROTECTION.
Ce qui fera partir le robot avec l'oeil dans l'hôpital, après la grille.

Ensuite pressez F3 et allez à l'hôpital.
Passez par la porte que cachait le robot à coté du cadavre, car celui-ci n'y est plus.
Ensuite il vous poursuit et vous enferme avec des cranes humains!
Regardez à travers la grille, au dessus du tas de crânes.
Attendez un moment sans rien faire.
Attendez que le robot parte, et l'oeil aussi.
Le robot qui guette l'entrée s'en va aussi.
Maintenant vous pourrez alors fracasser la grille avec le pied de biche.

Ensuite regardez là ou était assis le petit robot et prenez le module D.
Puis enclenchez la manette vers le haut (flêche vers le haut), ce qui fait démarrer le tapis roulant dans l'autre sens.
Montez alors par l'échelle sur le tapis roulant pour sortir de la pièce.
Ensuite montez à la sortie du tableau en évitant les décharges électriques qui parcourent les fils.
Sortez par la fenêtre et vous retombez au bas de l'hôpital.

Pressez F3 et retournez à l'ordinateur du STATE BUILDING, rentrez le code UCUCC et sélectionnez:
GAMMA- SECURITY- GROUND PATROL
DELTA- SECURITY- SIGNAL TRACKER
DELTA- SECURITY- TRANSMITTER: **ON.**

Pressez F3 et allez au grand CENTRAL TERMINAL.
Positionnez vous là où il y avait le robot et l'oeil un jour précédent et fracassez la vitre avec le pied de biche.
Entrez et avancez jusqu'au vaisseau.
Insérez les 4 modules dans les fentes prévues à cet effet et appuyez sur le bouton de gauche.
Appuyez sur le gros bouton carré numéro 2 (il y en a trois!).
Appuyez sur le bouton de droite.
Appuyez sur le bouton sous l'écran central. Appuyez sur le bouton numéro 3 et numéro 1.
Vous montez.

Dirigez le vaisseau dans le labyrinthe.

(Voir Plan)

Vous sortez par les WC du PARK!
Vous vous retrouvez avec votre vaisseau au dessus de la ville.
Regardez votre écran et en évitant un autre vaisseau conduit par PHIL COOK envoyez des bombes sur :
- l'hôpital
- La statue de la liberté (ELLIS ISLAND)
- le GRAND CENTRAL PARK
- l'EMPIRE STATE BUILDING.

Et voilà c'est la scène finale.
PHIL COOK a réussi à s'échapper, mais la suite...dans le prochain jeu. FIN

(J.M. GINESTET)

MASK

CPC

```
1Ø REM Vies infinies pour MASK DK
15 GOSUB 1ØØ
2Ø PRINT "Inserez le disc non protégé à l'écriture"
3Ø CALL &BB18
4Ø INPUT "Normal (o/n)";A$
5Ø IF A$<>"O" THEN 7Ø
6Ø POKE &8ØØC,&3D
7Ø CALL &8ØØØ
8Ø POKE &8Ø11,&3F
9Ø CALL &8ØØØ:ùCPM:END
1ØØ FOR I=&8ØØØ TO &8Ø13
11Ø READ A:POKE I,A:NEXT I
12Ø RETURN
13Ø DATA 33,Ø,64,17,Ø,18,14,17,223
14Ø DATA 17,128,62,167,5Ø,1Ø3,64,2Ø1
15Ø DATA 6Ø,192,7,74,79,89
```

● Pour avoir:
-Des vies et du temps infinis:
POKE &82D4,&C3
POKE &82D5,&92
POKE &82D6,&82
-Des bombes infinies:
POKE &91A3,Ø
-L'invulnérabilité
POKE &8B42,&C9

MANIAC MANSION

TOUS

CARACTERISTIQUE DES PERSONNAGES:

DAVE: Obligatoire.
SYD: Capable de monter un groupe avec tentacule verte.
MICHAEL:Capable de donner les plans à ED.
WENDY: Capable de donner un contrat au Météore.
BERNARD:Capable d'appeler la police anti-météore et réparer téléphone.
RAZOR: voir SYD.
JEFF: Lis les bons chiffres aux jeux video.

Trios permettant de terminer le jeu:
D S M
D S W
D S B
D S R
D S J
D M W
D M B
D M R
D M J
D W B
D W R
D W J
D B R
D B J
D R J

INSTRUMENTS TRANSPORTABLES:

Enreg	INSTRUMENTS	UTILISES PAR	SE TROUVENT
1	1 franc X 5	tous	salle radio+cochon
2	ampoule radio	BERNARD	vieille radio
3	bande demo	SYD et RAZOR	chez tentacule verte
4	bocal en verre	tous	cellier
5	boites conserve	tous sauf BERNARD	cellier
6	carte magnétique	tous	chambre ED
7	cassette	tous	bibliotheque
8	clef	tous	sous le paillasson
9	clef argentée	tous	cave intérieure
10	clef jaune	tous	chez tentacule verte
11	clef lumineuse	tous	piscine
12	clef rouillée	tous	lustre
13	dinde pourrie	tous sauf BERNARD	salle a manger
14	disque	tous	chez tentacule verte
15	dissolvant	tous	salle peinture
16	enveloppe	tous	coffre EDNA
17	eponge	MICHAEL	salle bain de TED
18	FROMAGE	tous sauf BERNARD	frigidaire
19	fruits plastique	INUTILE	salle peinture
20	hamster	tous	chambre ED
21	jeton	tous	enveloppe
22	jus de fruit	tous sauf BERNARD	frigidaire
23	ketchup	tous sauf BERNARD	frigidaire
24	lampe de poche	tous	cuisine
25	manuscrit	WENDY	bureau pharmacie
26	outils	tous	coffre voiture
27	paquet	tous	boite a lettres
28	pellicule	MICHAEL	buisson droit
29	pepsi	tous	frigidaire
30	pepsi bien frais	inutile	distributeur
31	petite clef	tous	chambre EDNA
32	piles	tous	radio
33	pinceau	inutile	salle peinture
34	radio	tous	piscine
35	revelateur	MICHAEL	cave dehors gauche
36	robinet douche	tous	garage
37	scie a moteur	inutile	cuisine
38	tentations	tous sauf BERNARD	cellier
39	timbres	tous	paquet
40	vieilles piles	inutile	frigidaire
41	vieux disque	inutile	salle piano
42	vieux roti	tous sauf BERNARD	salle a manger

INSTRUMENTS NON TRANSPORTABLES:

Enreg.	INSTRUMENTS	UTILISES PAR	SE TROUVENT
1	agrandisseur	MICHAEL	2ème étage
2	jeux video	JEFF ou tous	SALLE J.video
3	machine à écrire	tous	5ème porte/3ème étage
4	machine costaud	tous	4ème porte/3ème étage
5	magnétophone	tous	living room
6	plante carnivore	tous	5ème porte/3ème étage
7	radio police	BERNARD	1ère porte/3ème étage
8	telephone	BERNARD	bibliotheque
9	telescope	JEFF ou tous	grenier
10	television	tous	salle piano
11	vieille radio	BERNARD	living room
12	voiture	tous	garage

SPECIALITE DE CHACUN:

BERNARD:
- Réparer téléphone avec outils
- Prendre ampoule de radio dans vieille radio
- Utiliser ampoule de radio dans douille
- Allumer radio extra terrestre
- Utiliser radio extra terrestre avec N* sur poster WANTED

MICHAEL:
- Utiliser éponge avec révélateur
- Prendre pellicule
- Utiliser éponge de révélateur dans cuvette
- Utiliser pellicule dans cuvette
- Donner photos à ED

SYD/RAZOR:
- Prendre cassette vierge dans panneau secret
- Utiliser cassette dans magnétophone 1er étage
- Jouer piano/ prendre cassette
- Regarder télé
- Utiliser cassette dans magnétophone chez tentacule verte
- Prendre bande démo
- Récupérer enveloppe chez EDNA (coffre)
- Utiliser enveloppe + bocal d'eau dans micro ondes
- Ouvrir enveloppe
- Utiliser timbre sur enveloppe
- Utiliser machine à écrire sur enveloppe
- Utiliser bande démo dans enveloppe
- Utiliser enveloppe dans boite aux lettres
- Relever fanion
- Rentrer dans la maison
- Au coup de sonette, allez Boite à lettres
- Prendre contrat et le donner à Tentacule verte
- Aller prison

WENDY
- Prendre manuscrit dans bureau
- (même manoeuvre avec l'enveloppe que pour SYD)
- Utiliser manuscrit avec machine à ecrire
- Utiliser manuscrit dans enveloppe
- Utiliser enveloppe dans boite aux lettres
- Réceptionner contrat
- Donner contrat à Météore

JEFF
- Je ne suis pas sûr de son utilité dans le jeu
- Je pense qu'aux jeux video, il peut lire les High scores sans se tromper.

SOLUTION AVEC LE PERSONNAGE DE BERNARD:

BERNARD:
Tirer paillasson- Prendre clef- Ouvrir porte d'entrée- Ouvrir porte de droite-
Ouvrir vieille radio- Prendre ampoule- Aller cuisine- Prendre lampe de poche

JEFF:
Aller cuisine- Prendre tout le contenu du frigidaire (attention à EDNA, sinon attendre qu'elle parte)- Prendre nourriture salle à manger- Prendre bocaux dans le cellier- Aller escalier de l'entrée-

MANIAC MANSION

TOUS

Pousser gargouille droite

BERNARD:
Aller porte sans poignée- Descendre escalier- Allumer- Prendre clef argentée-
Ressortir- Monter escalier- Prendre dissolvant dans salle de peinture- Ouvrir porte blindée (voir table des codes)

JEFF:
Monter escaliers- Donner nourriture à tentacule verte (nourriture + boissons) au deuxième étage.

BERNARD:
Aller 3ème étage- Ouvrir 1ère porte-Déposer ampoule dans douille- Prendre 1 franc- Monter échelle-Prendre clef jaune chez tentacule verte- Aller 4ème porte du couloir- Utiliser machine Costaud Matique- Aller 5ème porte- Utiliser dissolvant sur tache de peinture

JEFF:
Aller chambre 3 (Chez ED)- Direction prison

BERNARD:
Pendant ce temps prendre chez ED: hamster, carte magnétique mauve, argent tirelire. Aller en prison- Se déplacer devant la porte de droite- Faire pousser brique déchaussée par JEFF- Sortir dehors- Tirer buisson gauche- Ouvrir grille

DAVE:
Aller intérieur grille- Se placer devant valve d'eau

BERNARD:
Aller cellier- Ouvrir porte avec clef argentée- Remplir bocal avec piscine- Aller portail- Ouvrir porte garage- Prendre poignée de douche- Ouvrir coffre avec clef jaune- Prendre outils- Aller échelle piscine

DAVE:
Ouvrir valve d'eau

BERNARD:
Descendre échelle- Prendre radio et clef lumineuse- Remonter

DAVE:
Fermer valve d'eau

BERNARD:
Aller cuisine- Mettre bocal dans micro ondes- Allumer- (N'ouvrez pas tout de suite,sinon...)- Aller téléphone dans bibliothèque- Réparer téléphone avec outils- Prendre bocal dans micro ondes- Aller salle de bain 3ème étage- Ouvrir rideau de douche- Mettre poignée de douche- Ouvrir- Fermer- Lire le numéro de téléphone d'EDNA- Aller plante carnivore- Utiliser bocal d'eau radioactive (elle grandit)- Utiliser PEPSI- Escalader plante- Introduire argent dans fente- Pousser bouton- Utiliser telescope- (1F + pousser bouton droite- 2X1F + pousser 2 fois de suite bouton droite) Voir araignée avec 4 chiffres (C'est le code du coffre d'EDNA)

DAVE:
Aller télephone- Téléphoner à EDNA

BERNARD:
Pendant ce temps aller chez EDNA (2ème porte)- Grimper échelle- Ouvrir coffre-
Prendre enveloppe avec jeton

DAVE:
Rappeler EDNA

BERNARD:
Aller fils electriques à réparer- Ouvrir radio- Utiliser piles avec lampe de poche - Allumer lampe de poche

DAVE:
Aller voir EDNA pour aller en prison- Sortir prison- Eteindre disjoncteur

BERNARD:
Réparer fils électriques avec outils

DAVE:
Allumer disjoncteur

BERNARD:
Aller salle jeux video- Utiliser jeton dans boitier Météor Mess- Lire High score- Aller radio extra terrestre- Lire avis de recherche- Allumer radio- Composer N° police anti méteore- Aller chez EDNA puis prison
Ouvrir porte gauche avec clef lumineuse- Ouvrir 2ème porte avec code High score- Attendre police Météore- Ramasser insigne police météore- Donner insigne à tentacule mauve- Traverser pièce de zombis- Ouvrir porte avec carte magnétique-
Eteindre Interrupteur

Et voila, c'est fini ...

ASTUCES:
Voir le parcours de BERNARD.
Beaucoup de ces astuces seront utilisées par d'autres personnages. Soyez attentif.
D'AUTRES ASTUCES:
Pour prendre la clef dans le lustre:
- Prendre cassette dans panneau secret
- Prendre disque chez tentacule verte
- Aller salle piano
- Utiliser cassette dans magnétophone salle lustre
- Ramasser clef (c'est la clef rouillée, elle sert à sortir de prison).

Pour récupérer le paquet et les timbres:
- Au début du jeu, laisser quelqu'un dehors, près de la boite aux lettres. Quand le facteur sonne, prendre timbres et paquet puis se cacher de ED.

Pour être copain avec ED:
- Lui donner hamster
- Lui donner paquet

Pour terminer le jeu:
- Après avoir utilisé les spécialités de chacun et avoir obtenu tous les codes comme indiqué, vous devez vous trouver dans la salle de contrôle où il y avait tentacule mauve.
- A cet instant, vous devez être en possession des objets suivants carte magnétique, clef jaune, contrat.
- Traverser la salle zombi matique
- Ouvrir placard
- Utiliser combinaison
- Utiliser carte magnétique dans fente
- Eteindre interrupteur

Pour WENDY: Donner contrat à Méteore
- Prendre Méteore
- Ouvrir 2ème porte
- Mettre météore dans coffre
- Fermer coffre
- Utiliser clef jaune sur voiture à réaction

LES CODES:
Ils varient souvent, en voici quelques uns:

TELEPHONE EDNA:	3944 - 1547
CODE POLICE METEORE:	9111 - 3412
CODE COFFRE EDNA:	3621 - 4186 - 0120
CODE 2ème PORTE PRISON:	8640 - 3300 - 7572

(ISTACE Charles)

MAUPITI ISLAND

ST/AMIGA/PC

Allez devant la maison de Maguy qui recèle presque tous les mystères de l'île de Maupiti et dirigez-vous vers la chambre de la pauvre Marie qui n'est pas si innocente qu'elle en a l'air, mais vous verrez cela plus tard. Dans cette pièce, tournez l'aquarium. Et quelle surprise UNE CACHETTE. Fouillez-là et vous découvrirez un écrin qui ne s'ouvre que par un code secret. Etant dans un bon jour, je vous donne le code qui est ...... 453352 (de gauche à droite) vous verrez dans cet écrin des signes du zodiaque qui composent le code pour ouvrir le médaillon de Juste. Dans un deuxième élan de bonté, je consens à vous donner le code, que j'ai trouvé après deux semaines de travail intensif, le code est ...... 154236 (toujours de gauche à droite). Bon revenons-en à la chambre de Marie, fouillez l'aquarium (après l'avoir refermé) et prenez la pierre qui s'y trouve. Allez dans le salon, prenez la corde qui est glissée dans le filet à gauche du piano. Puis vous aurez quartier libre jusqu'à 3 heures du matin. A cette heure rendez-vous à la plage nord (n'y allez pas à deux heures, car vous aurez une mauvaise surprise), fouillez une nacelle accrochée à un rocher dans la mer vers le milieu de l'écran à gauche. Si c'est le bon vous trouverez le médaillon de Juste qui est maintenant mort . (Veuillez avoir une minute de silence pour le dernier des Maupitis); ouvrez le médaillon avec le 2° code que je vous ai donné. Maintenant allez du côté du puits et mettez la pierre de l'aquarium dans la fente du puits et la corde autour de l'arbre devant vous. De nouveau vous êtes libre jusqu'à 4 heures de l'après-midi (essayez de ne pas vous faire tuer). ATTENTION : IL FAUT QUE VOUS SOYEZ DEVANT LE PUITS AVANT 4 HEURES DE FACON A ENTRER A 4 HEURES JUSTE DEDANS. Dans le puits appuyez sur la pierre à droite de la grille, (la pierre a un peu une forme de trapèze) et entrez dans le passage. Dans les bénitiers, la démarche est assez complexe et pour aller plus vite le bénitier avec trois mesures d'eau s'appellera B3, celui avec cinq mesures B5 et celui avec 8 B8. Tournez B3, prenez B5 et mettez-le dans B3, mettez B5 dans le bénitier le plus à gauche surmonté d'un "I", tournez B3, prenez B8 et mettez-le dans B3, tournez B3 et répéter l'action, tourner B3 et remettez B8 dans B3, mettez B3 dans le bénitier surmonté d'un "II". Mettez le médaillon de Juste dans l'anneau en bas des bénitiers et tournez-le. Miracle des mécanismes un PASSAGE SECRET. La dernière partie de l'aventure comprend un questionnaire très complexe si vous n'avez pas fait autant de recherches que pour venir ici tout seul. Dans un dernier élan de bonté je vais vous donner le numéro de la ligne des réponses en partant d'en haut.:

4 - 2 - 3 - 13 - 4 - 4 - 1 - 7 - 4 - 5 - 3 - 5 - 8 -1 - 7 - 4 - 5 - 4 - 2.

FIN

(Benjamin LECARDEUX)

N

NAVY MOVES

AMIGA

Le code de la deuxième partie est : 786169
(Pierre Boutavant)

C 64

Le code super compliqué de la seconde partie est : 2277
(LUCAS)

CPC

Pour avoir des vies infinies à la première partie, il faut rechercher les octets 28 15 3D 32 C8 et les remplacer par 28 15 ØØ 32 C8. Et pour ceux qui préfèrent poker :
POKE &79E4,Ø

Pour avoir des vies infinies à la deuxième partie, il faut rechercher les octets 28 2A 3D 32 BC et les remplacer par 28 2A ØØ 32 BC. Et pour ceux qui préfèrent toujours poker :
POKE &79E8,Ø

Pour avoir des bombes infinies à la deuxième partie, il faut rechercher les octets 3A 64 4Ø D6 Ø3 et les remplacer par 3A 64 4Ø D6 ØØ. Et pour ceux qui préfèrent toujours poker :
POKE &82ØC,Ø
(Patrice MAUBERT)

Pour avoir des vies infinies à la première partie, aller en piste 9 secteur Ø5 à l'adresse Ø2E1 et remplacer le 3D par un ØØ.
Pour avoir des vies infinies à la seconde partie, aller en piste 24 secteur Ø4 à l'adresse Ø1EA et remplacer le 3D par un ØØ.
Toujours dans la seconde partie (et pas la deuxième, parce qu'il n'en a que deux), pour avoir des balles infinies, aller en piste 25 secteur Ø1 à l'adresse Ø229 et remplacer le Ø3 par un ØØ.
(Patrice MAUBERT)

Pour avoir 255 vies à la première partie, prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaîne hexadécimale suivante: ØØ Ø1 Ø5 ØØ ED BØ 3E Ø8 32 et la remplacer par ØØ Ø1 Ø5 ØØ ED BØ 3E FF 32.
Pour avoir 255 vies pour la deuxièmes partie, rechercher 2Ø FØ 23 1Ø EB 3E Ø8 32 et remplacer par 2Ø FØ 23 1Ø EB 3E FF 32.
(Diego PRADOS)

```
1Ø REM Vies infinies pour NAVY MOVES part 1
15 REM  version Cassette de Patrick FUNARO
2Ø MODE 1:CALL &BD37
3Ø FOR I=&BFØØ TO &BE53
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>7ØØ2 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
7Ø POKE &BF11,Ø:MEMORY &9FFF:MODE 1
8Ø LOAD"!C",&AØØØ:POKE &AØ59,&C3
9Ø POKE &AØ5A,&E:POKE &AØ5B,&BF
1ØØ MODE Ø:CALL &BFØØ
11Ø DATA 33,Ø,16Ø,17,232,3,1,245,1
12Ø DATA 237,176,195,232,3,229,245,62
13Ø DATA 61,5Ø,228,121,33,43,158,54
14Ø DATA Ø,35,54,Ø,35,54,Ø,62
15Ø DATA Ø,183,4Ø,5,62,195,5Ø,19Ø
16Ø DATA 156,62,48,5Ø,1Ø5,14Ø,33,1Ø
17Ø DATA 13Ø,54,Ø,35,54,Ø,35,54
18Ø DATA Ø,62,3Ø,5Ø,97,127,62,18
19Ø DATA 5Ø,133,149,33,Ø,Ø,34,1Ø
2ØØ DATA 115,241,225,221,33,128,166,195
21Ø DATA 69,4,Ø,74,79,89
```

```
1Ø REM Vies infinies pour NAVY MOVES part 2
15 REM  version Cassette de Patrick FUNARO
2Ø MODE 1:MEMORY 29999
3Ø FOR I=&BFØØ TO &BF3B
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>4936 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
7Ø LOAD"!C",&AØØØ:POKE &AØ59,&C3
8Ø POKE &AØ5A,&E:POKE &AØ5B,&BF
9Ø MODE Ø:CALL &BFØØ
1ØØ DATA 33,Ø,16Ø,17,88,2,1,245,1
11Ø DATA 237,176,195,88,2,229,245,33
12Ø DATA 251,137,54,Ø,35,54,Ø,35
13Ø DATA 54,Ø,175,5Ø,232,121,33,11
14Ø DATA 13Ø,54,Ø,35,54,Ø,33,1Ø3
15Ø DATA 13Ø,54,Ø,35,54,Ø,241,225
16Ø DATA 221,33,Ø,162,195,181,2,Ø
17Ø DATA Ø,Ø,Ø,74,79,89
```

NETHERWORLD

AMIGA

● Pour changer de tableau, appuyez sur '2', '4' et 'E' en même temps.
(David DANTAN)

ST

```
1Ø REM NETHERWORLD ATARI
2Ø REM VIES INFINIES de D. DARMON
3Ø FOR I%=1ØØØØØ TO 1ØØ5Ø7 STEP 2
4Ø READ A%:POKE_W I%,A%
5Ø NEXT I%
6Ø PRINT "INSEREZ UNE DISQUETTE VIERGE"
7Ø PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
8Ø GEMDOS 1:BSAVE"A:\JOY.TOS",1ØØØØØ,5Ø8
9Ø REM DATAS
1ØØ DATA 246Ø2,ØØØØØ,ØØ28Ø,ØØØØØ,ØØ182,ØØØØØ,Ø1Ø28,ØØØØØ
1Ø1 DATA ØØØØØ,ØØØØØ,ØØØØØ,ØØØØØ,ØØØØØ,ØØØØØ,11375,ØØØØ4
1Ø2 DATA Ø8238,ØØØ12,53422,ØØØ2Ø,53422,ØØØ28,Ø1664,ØØØØØ
1Ø3 DATA ØØ256,12Ø32,12Ø46,16999,16188,ØØØ74,2ØØ33,5734Ø
1Ø4 DATA ØØØØØ,ØØØ12,18553,ØØØØØ,ØØ28Ø,16188,ØØØØ9,2ØØ33
1Ø5 DATA 23695,24832,ØØ2ØØ,26368,ØØØ12,2Ø985,ØØØØØ,ØØ441
1Ø6 DATA 24576,ØØØØ8,2Ø729,ØØØØØ,ØØ441,18553,ØØØØØ,ØØ354
1Ø7 DATA 16188,ØØØØ9,2ØØ33,23695,24832,ØØ162,26368,ØØØ12
1Ø8 DATA 2Ø985,ØØØØØ,ØØ442,24576,ØØØØ8,2Ø729,ØØØØØ,ØØ442
1Ø9 DATA 18553,ØØØØØ,ØØ38Ø,16188,ØØØØ9,2ØØ33,23695,24832
11Ø DATA ØØ124,Ø9167,ØØØØØ,ØØ462,119ØØ,ØØØØØ,Ø149Ø,18553
111 DATA ØØØØØ,ØØ444,18553,ØØØØØ,ØØ443,18553,ØØØØØ,ØØ445
112 DATA 16188,ØØØØ3,16188,ØØØ75,2ØØ33,5734Ø,ØØØØØ,ØØØ14
113 DATA Ø8256,19ØØ1,ØØØØØ,ØØ441,26368,ØØØ2Ø,12668,2ØØ81
114 DATA ØØ976,12668,2ØØ81,ØØ978,12668,2ØØ81,ØØ98Ø,19ØØ1
115 DATA ØØØØØ,ØØ442,26368,ØØØ26;12668,2ØØ81,Ø4Ø26,12668
116 DATA 2ØØ81,Ø4Ø28,12668,2ØØ81,Ø4Ø3Ø,Ø4476,ØØØ96,Ø4Ø32
117 DATA 12Ø32,17Ø63,53756,ØØØØØ,ØØ256,2Ø176,16188,ØØØØ1
118 DATA 2ØØ33,21647,45116,ØØØ83,26112,ØØØØ4,2ØØ85,45116
119 DATA ØØ115,2ØØ85,Ø6981,22Ø89,2ØØ38,1872Ø,2ØØ37,21576
12Ø DATA 17746,22351,21Ø68,1744Ø,21332,Ø3338,2Ø559,21Ø5Ø
121 DATA Ø8266,11853,11852,1673Ø,2Ø256,1Ø29Ø,131Ø1,1234Ø
122 DATA 11576,14633,Ø3338,43Ø94,18756,16723,Ø8265,2ØØ38
123 DATA 18766,18772,16723,Ø8232,21295,2ØØØ9,16128,Ø3338
124 DATA 43Ø92,18757,19792,2Ø256,18766,17993,2ØØ41,21583
125 DATA Ø8232,21295,2ØØØ9,16128,Ø3338,18766,21586,2Ø292
126 DATA 21827,17696,17481,21315,2Ø256,2Ø3Ø6,18759,18766
127 DATA 16716,Ø827Ø,17748,185Ø1,21Ø79,2Ø3Ø6,19524,Ø3338
128 DATA 22816,2Ø562,17748,16672,21838,Ø8267,167Ø7,18511
129 DATA Ø8267,17753,ØØØØØ,ØØØØØ,ØØØ65,1494Ø,16725,21583
13Ø DATA 2363Ø,17748,18478,2Ø562,18176,ØØØØØ,ØØØ42,Ø5642
131 DATA Ø1558,Ø2566,Ø4614,Ø1542,Ø156Ø,Ø7168,12592
```

● Pour s'échapper du tableau standard, appuyer sur 2, 4 et 'E' en même temps.

● Pour avoir :
-Les vies infinies : POKE 12116,44
-Energie infinie : POKE 8138,Ø
-Temps infini : POKE 7698,18

C 64

C 64

```
1Ø REM Vies infinies et Invulnérabilité
2Ø REM Pour NETHERWORLD
3Ø FOR I=288 TO 333:READ C
4Ø A=C-1Ø:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT
6Ø IF B<>4Ø71 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT "METTEZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE"
8Ø INPUT "ET APPUYEZ SUR RETURN";A$
9Ø POKE 813,32:POKE 817,32:POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
1ØØ DATA 42,175,254,179,56,151,197,14,179,14,179,11
11Ø DATA 151,198,14,1Ø6,179,86,151,26,12,179,74,151
12Ø DATA 27,12,179,11,151,28,12,86,1Ø,12,179,183,151
13Ø DATA 57,57,151,214,41,86,26,18,84,78,93
```

CPC

```
1Ø REM Vies infinies et Invulnérabilité
2Ø REM Version cassette pour NETHERWORLD de P FUNARO
3Ø MODE 1:B=Ø
4Ø FOR I=&8Ø TO &AF
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>3479 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø POKE &81,Ø:POKE &86,Ø:POKE &8B,Ø:POKE &9Ø,&C9
9Ø POKE &95,Ø:POKE &9A,&3E:POKE &9F,9:POKE &A4,&A7
1ØØ CALL &BD37:MEMORY &3FBF:MODE 1
11Ø LOAD"!",&3FCØ:POKE &415B,&8Ø:POKE &415C,Ø
12Ø CALL &3FCØ
13Ø DATA 62,1,5Ø,191,39,62,61,5Ø,2Ø7
14Ø DATA 37,62,61,5Ø,216,38,62,42
15Ø DATA 5Ø,143,39,62,5Ø,5Ø,2Ø,24
16Ø DATA 62,1Ø1,5Ø,22,24,62,126,5Ø
17Ø DATA 23,24,62,61,5Ø,193,1ØØ,62
18Ø DATA 18Ø,5Ø,227,25,195,Ø,1
```

```
1Ø REM Invincibilité sur NETHERWORLD version Disk
2Ø REM Version du pack 'HEATWAVE'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A2ØØ TO &A2A5:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>16675 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER Ø
9Ø CALL &BBØ6:MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A2ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
11Ø DATA Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,4Ø,E5,16,18
12Ø DATA CD,9B,A2,21,ØØ,58,16,19,CD,9B,A2,21,ØØ,7Ø,16,1A
13Ø DATA CD,9B,A2,E1,E5,11,ØØ,CE,Ø1,ØØ,32,ED,BØ,E1,16,12
14Ø DATA CD,9B,A2,21,ØØ,46,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,12,ED,BØ,EB,16
15Ø DATA 13,D5,CD,9B,A2,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,18,2Ø,F1
16Ø DATA 21,6D,A2,11,4Ø,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ,D5,ED,BØ,C9,F3,21,ØØ
17Ø DATA CE,11,ØØ,8B,Ø1,ØØ,32,ED,BØ,AF,32,BF,27,32,CF,25
18Ø DATA 32,D8,26,32,D4,25,32,D5,25,32,D6,25,32,DD,26,32
19Ø DATA DE,26,32,DF,26,32,B2,64,C3,6F,14,1E,ØØ,ØE,C1,E5
2ØØ DATA CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A F5 64 D6 Ø1 et les remplacer par 3A F5 64 D6 ØØ
POKE &27BF,Ø
Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : C8 3D 32 F6 64 et les remplacer par C8 ØØ 32 F6 64
POKE &25CF,Ø
et rechercher 27 3D 32 F6 64 et les remplacer par 27 ØØ 32 F6 64
POKE &26D8,Ø
et rechercher Ø8 CD 8F 27 Ø8 et les remplacer par Ø8 ØØ ØØ ØØ Ø8
POKE &25D4,Ø
POKE &25D5,Ø
POKE &25D6,Ø
et rechercher Ø8 CD 8F 27 Ø8 (comme précédent mais plus loin) et les remplacer Ø8 ØØ ØØ ØØ Ø8
POKE &26DD,Ø
POKE &26DE,Ø
POKE &26DF,Ø
Pour avoir du temps infini, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A FF 64 3D 32 et les remplacer par 3A FF 64 ØØ 32
POKE &64B2,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

CPC

```
1Ø REM Tout infini sur NETHERWORLD version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8ØFF:FOR N=&82ØØ TO &8221:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
4Ø MODE Ø:LOAD"NETHLOAD":POKE &8166,&82:CALL &81ØØ
5Ø DATA AF,32,BF,27,32,CF,25,32,D8,26,32,D4,25,32,D5,25,32
6Ø DATA D6,25,32,DD,26,32,DE,26,32,DF,26,32,B2,64,C3,ØØ,CØ
```

NEWZEALAND STORY

CPC

```
1Ø REM Vies infinies sur NEWZEALAND STORY version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A2ØØ TO &A25F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>97Ø1 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":POKE &A26Ø,&C9
8Ø CALL &BBØ6:CLS:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A2ØØ
9Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
1ØØ DATA Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,ØA,21,ØØ,DØ,CD
11Ø DATA 57,A2,26,4Ø,16,Ø3,CD,57,A2,CB,E4,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ
12Ø DATA Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,57,A2,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14
13Ø DATA 7A,FE,ØA,2Ø,F1,F3,EB,21,ØØ,DØ,Ø1,ØØ,Ø9,ED,BØ,3E
14Ø DATA 18,32,Ø7,7E,C3,ØØ,9C,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1
```

AMIGA

```
1Ø REM NEWZEALAND STORY POUR AMIGA
2Ø REM VIES INFINIES DE DE MANNET
3Ø FOR I=34816Ø TO 348431 STEP 2
4Ø READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKEW I,A
5Ø NEXT
6Ø PRINT"FAITES UN RESET."
7Ø PRINT"PUIS QUAND LE WORKBENCH APPARAIT,INSEREZ"
8Ø PRINT"LA DISQUETTE DE NEWZEALAND STORY."
9Ø CALL 34816Ø
1ØØ DATA 6Ø22,ØØØ5,5ØØA,ØØØØ,ØØØØ,4AFC,ØØØ5,5ØØA
1Ø1 DATA ØØØ5,5Ø24,Ø121,ØØF6,ØØØ5,5Ø1C,ØØØØ,ØØØØ
1Ø2 DATA ØØØØ,ØØØØ,2Ø3C,ØØØ5,5Ø3A,4EBA,ØØCØ,Ø879
1Ø3 DATA ØØØ1,ØØBF,EØØ1,4EFA,FFF6,41FA,ØØØA,23C8
1Ø4 DATA ØØØØ,ØØ6C,4E75,ØC79,6ØØØ,ØØØ6,ØØØØ,66ØØ
1Ø5 DATA ØØ18,ØC79,4FF9,ØØØ6,ØE6E,66ØØ,ØØØC,23FC
1Ø6 DATA ØØØ5,5Ø6E,ØØØ6,1ØAC,4EF9,ØØFC,ØCD8,33FC
1Ø7 DATA ØØCØ,ØØØ7,617Ø,33FC,4EF9,ØØØØ,ØØCØ,23FC
1Ø8 DATA ØØØ5,5Ø8E,ØØØØ,ØØC2,4EF9,ØØØ7,6ØØØ,23FC
1Ø9 DATA 4EF8,ØØCØ,ØØØØ,ØA98,33FC,4EF9,ØØØØ,ØØCØ
11Ø DATA 23FC,ØØØ5,5ØAE,ØØØØ,ØØC2,4EF8,Ø4ØØ,2Ø4Ø
111 DATA 33FC,6Ø3Ø,ØØØØ,4ØC6,23FC,412E,4752,ØØØØ
112 DATA 53AØ,23FC,4946,4FØØ,ØØØØ,53A4,323C,ØØØ7
113 DATA 3Ø3C,FFFF,33CØ,ØØDF,F18Ø,Ø879,ØØØ1,ØØBF
114 DATA EØØ1,51C8,FFFØ,51C9,FFE8,4EDØ,23CØ,ØØØ5
115 DATA 5Ø2Ø,2C79,ØØØØ,ØØØ4,42AE,ØØ2E,2D7C,ØØØ5
116 DATA 5ØØ2,Ø226,4EAE,FD9C,2D4Ø,Ø22A,4E75,ØØØØ
```

ST

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et chercher les octets :
53 6E ØØ 1A 61 ØØ 3F DE
et les remplacer par :
4E 71 4E 71 61 ØØ 3F DE
Puis chercher :
53 6E ØØ 1A 61 ØØ 2F 34
et les remplacer par :
4E 71 4E 71 61 ØØ 2F 34
Ensuite, chercher :
53 6E ØØ 1A 61 ØØ 2E 78
et remplacer les par :
4E 71 4E 71 61 ØØ 2E 78
Encore un p'tit effort, on chercher :
53 6E ØØ 1A 61 ØØ 2D B8
et on remplace par :
4E 71 4E 71 61 ØØ 2D B8
Pour la dernière fois on chercher :
53 6E ØØ 1A 61 ØØ 2Ø 9C
et on remplace par :
4E 71 4E 71 61 ØØ 2Ø 9C
(OMD)

NORTH STAR

C 64

● Pour avoir les vies infinies :
POKE 23515,173
SYS 16384

CPC

```
1Ø REM VIES INFINIES SUR NORTHSTAR version Disquette de Cyrille et Eric
2Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+A$):NEXT
3Ø RESTORE 7Ø:FOR I=&AØØØ TO &AØØØ+1Ø8:READ A$:A=VAL("&"+a$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø IF B<>8389 THEN PRINT"BOUM ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø CALL &AØ5F
6Ø DATA Ø,d,1a,1Ø,18,9,12,a,14,f,2,b,4,8,3,6
7Ø DATA 21,ØØ,CØ,11,Ø4,Ø1,CD,3A,Ø3,21,84,Ø3,11,ØD,Ø5,CD
8Ø DATA 3A,Ø3,21,ØØ,CØ,11,1Ø,ØE,CD,3A,Ø3,F3,21,ØØ,CØ,11
9Ø DATA 84,93,Ø1,ØØ,3Ø,ED,BØ,21,9D,28,36,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
1ØØ DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,84,Ø3,7B,3C,32,5F,Ø3,1E
11Ø DATA ØØ,ØE,11,C5,E5,D5,DF,5C,Ø3,D1,E1,24,24,C1,ØC,79
12Ø DATA FE,19,2Ø,EF,14,3A,5F,Ø3,BA,C8,18,E5,66,C6,Ø7,21
13Ø DATA ØØ,AØ,11,ØØ,Ø3,Ø1,6Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø3
```

● Pour avoir :
-L'invulnérabilité:
POKE &CDØ,Ø
-L'oxigène infini:
POKE &2B3Ø,Ø
POKE &2BE4,Ø
-Vies infinies:
POKE &29ØC,&3C

```
1 REM Vies infinies pour NORTHSTAR version Cassette
1Ø MODE 1:MEMORY &3Ø39
2Ø B=Ø:FOR I=128 TO 157:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B<>1497 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø LOAD"",1664Ø:CALL 128
5Ø DATA 33,Ø,65,17,Ø,1,1,Ø,2,237
6Ø DATA 176,33,148,Ø,34,5,1,195
7Ø DATA Ø,1,33,Ø,24,34,12,41
8Ø DATA 195,132,3,74
```

● Pour être invulnérable, prendre un éditeur de secteur, éditer le secteur 15 de la piste Ø5 et changer les données aux adresses suivantes par un FF :
Adresses
Ø15C, Ø16C, Ø16F, Ø178.
Se méfier de l'eau car elle peut vous engloutir avec sa grande bouche baveuse et gluante. (Cédric MORLOT)

NEMESIS

CPC

```
1 REM Double Laser, Energie, Missiles et vies infinies
2 REM sur NEMESIS version Cassette
1Ø MODE 1:BORDER Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
2Ø LOAD"!nemesis",&CØØØ:OPENOUT"!X":MEMORY 999
3Ø LOAD"!NEMCODE",1ØØØ:POKE &9682,212:POKE &96AA,&2Ø
4Ø ENT -1,1,9,1:ENT -3,2,-6,1,2,6,1:ENT -5,1,-2,1
5Ø ENV 1,2,-1,2:ENV 3,2,3,1,3,2,1:ENV 5,2,-1,1
6Ø ENV 7,1Ø,-1,5,3Ø,Ø,1,1Ø,1,1Ø:ENT -7,2,-1,1,2,1,1,5,Ø,2
7Ø ENV 8,2,2,2,5,-1,2,1,-7,5:ENT -8,5,Ø,1,2,-1,1,2,1,1
8Ø FOR I=55Ø TO 98Ø:POKE I,Ø:NEXT:CALL 38341
9Ø DATA Ø,6,11,23,6,7,8,9,11,12,13,15,16,18,24,26
```

C 64

● Pour te placer en mode "triche", il faut appuyer sur la touche "SHIFTLOCK" et sur la barre "ESPACE" jusqu'à ce qu'un carré ou une lettre apparaisse en haut et à gauche de l'écran. Alors, en jouant normalement, tu passeras automatiquement en mode "triche" sans collision, d'elfe à elfe.

CPC

● Vies Infinies :
Poke &9D74,Ø
Invulnérabilité :
POKE &9BA3,Ø:POKE &9BA4,Ø
POKE &9BA5,Ø

NINJA WARRIORS

AMIGA/ST

Les soldats au couteau: ce sont eux les plus nombreux du jeu mais aussi les plus simples a abattre. Il est donc important de savoir les tuer sans perdre d'énergie.
Technique: ne gaspillez pas vos "shurikens". Avancez vers eux et lorsqu'ils sont à quelques millimètres de vous, frappez-les! Lorsqu'ils sont plusieurs et forment un groupe compact, avancez vers le 1er du groupe et frappez (lorsque vous êtes près de lui) sans vous arrêtez de marcher et d'appuyez sur FIRE. Ils tomberont tous sous vos coups.
On prend rapidement l'habitude de cette tactique.
Apparitions: Tous les niveaux et fin du level 6.
Attention! Au level 4, ils apparaissent n'importe où sur l'écran, par un dégagement de fumée.
A 2 joueurs: même technique qu'avec 1 joueur.
Les soldats aux fusils et aux bazookas
très nombreux et très dangereux.
Technique: vous devez les tuer dès qu'ils apparaissent. S'ils réussissent à lancer 1 ou 2 projectiles, avancez immédiatement accroupis vers eux ou sautez pour les éviter.
Apparition: presque tous les niveaux (aléatoire) sauf au level 6.
A 2 joueurs: même technique qu'avec 1 joueur.
Les "tireurs d'élite": ce sont des hommes au fusil qui vous attaquent au coin d'un mur ou d'un garage ouvert.
Technique: les tuer dès qu'ils apparaissent, d'un coup de shuriken. Ils sont soit à genoux soit debout.
A 2 joueurs: même technique qu'avec un joueur.
Apparitions: ils sont 2 au level 1.
Ils vous attendent à un garage (dans lequel il y a une voiture rouge puis une voiture bleue).
Ils sont 2 au level 2: juste après le premier char: à la fin d'un long batiment (au coin du mur).
Il y en a 3 au level 4: le 2ème juste avant une grande fontaine (du décor) au coin d'un mur, le 3ème juste avant le char au coin d'un mur le 1er, au début, au coin d'un mur.
Les chars (ou tanks): le scrolling stope quelques secondes avant leur apparition. A ce moment là, des mines explosent: faites des sauts périlleux sans vous arrêter en faisant attention de ne pas retomber 2 fois de suite au même endroit. Puis le tank apparaît. Il tire à la mitrailleuse technique.
1) dès qu'il pointe le bout de son canon, aller au bout de l'écran à l'opposé. Envoyez immédiatement des shurikens sur sa tourelle (en sautant et en appuyant sur "fire").
2) Une fois qu'il est arrêté, sautez dessus par un (ou 2) sauts périlleux.
3) Attendez tranquillement que le canon du char tourne et vous repousse a terre, dès que l'homme de la tourelle apparaît, sautez de nouveau sur le char. Immédiatement dessus, allez vers l'homme tout en appuyant sur fire sans vous arrêter. Il va être touché. Tout ceci doit s'exécuter très rapidement (une fois l'habitude prise, c'est un jeu d'enfant). Puis refaire "3".
Renouvellez l'opération jusqu'à la mort de l'homme dans la tourelle.
Apparitions: 2 fois au level 2 et encore 2 fois au level 4.
A 2 joueurs: même tactique qu'avec 1 joueur.
Les chiens: ils apparaissent assez aléatoirement. Pour les tuer, il vous suffit de vous mettre accroupi dès qu'ils apparaissent et faire "FIRE" quand ils sont juste à côté de vous (inutile de gaspillez des shurikens). Si vous n'y arrivez pas, faites un saut périlleux au-dessus d'eux.
Apparitions: aléatoire.
A 2 joueurs: même technique qu'avec 1 joueur.
Les commandants: apparaissent aléatoirement. Ils sont facilement reconnaissable avec leur béret et leur cri "ATTACK".
Technique (conseil): Ne le tuer pas de loin. Attendez qu'il utilise sont talkie-walkie pour appeler plus de soldats que vous tuerez très facilement (+ de points).
Apparitions: aléatoire.... (parfois jamais!)
A 2 joueurs: idem qu'avec 1 joueur.
les "soldats volants": ils vous arrivent dessus à grande vitesse et dessinent une courbe avant de foncer sur vous!
Technique: tournez-vous face à eux et lancez leur 1 seul shuriken lorsqu'ils sont face à vous (après leur courbe). Ils s'écraseront alors sur le sol. Soyez RAPIDE A 2 joueurs: idem qu'avec 1. Apparition: aléatoires (mais nombreuses)
les robots "quasimodos" ("the ground spiders"): ils apparaissent au même endroit à chaque partie.
Technique: dès qu'ils apparaissent, éloignez-vous en le plus possible. Il vous suit et vous saute dessus. Donnez lui un coup de couteau au moment où il attérit (sur vous, bien sur!). Puis retournez-vous, éloignez-vous et recommencez.
A 2 joueurs: chacun des joueurs va à un bout de l'écran, se retourne et envoie des shurikens sur les robots. Il ne tiendra pas longtemps car il sera pris en "sandwich".
Apparitions: levels 1,2,4,5,6. Attention, ils attaquent souvent à 2 en même temps.
Les femmes samouraïs: elles sont armées d'un sabre et lancent aussi des "shurikens"
Technique: accroupissez-vous et rapprochez-vous d'elle (pas trop près: vous vous feriez toucher par son sabre) et lancez-lui dans le même temps un shurikens dans les jambes. Cela aura pour effet de la faire sauter au-dessus de votre tête. Retournez-vous alors rapidement lancez lui à nouveau un shurikens (avant qu'elle atterisse). Recommencez jusqu'à sa mort. Il se peut qu'elle vous envoie des shurikens. Dans ce cas là, envoyez-lui immédiatement des shurikens dans les jambes et restez accroupi et recommencer la 1ère technique.
Apparitions: fin du level 1 au 3/4 du level 3, avant "IRON ARM".
Au level 6 dans la 2ème salle avec un petit robot "BSVO".
A 2 joueurs: encerclez-la et envoyez-lui des shurikens dans les jambes, tout en restant aux extrémités de l'écran. C'est très efficace!

Le cracheur de feu "DEATH BREATH".
Il est habillé en costume jaune et a une arme plutôt originale: il vous crache du feu à la figure!
Technique: approchez-vous de lui à environ 2 centimètres et attendez qu'il vous crache du feu. Une fois qu'il arrête (il le fait progressivement: la flamme diminue) sauter lui par dessus par un saut périlleux pour lui attérir dans le dos. Tournez-vous tout de suite et frappez-le au couteau dans le dos (pas très loyal mais efficace!). Recommencez, je vous conseille de ne pas utiliser les shurikens sur lui (à moins d'une situation désespérée), ceux-ci étant très utiles par la suite (char).
Apparitions: au level 2 (le décor est alors un superbe avion de chasse (après le 1er char).
A 2 joueurs: encercler le à quelques centimètres de distance, dès qu'il crache du feu, le joueur qui est dans son dos lui donne des coups. Puis recommencez attention: à ses téléportations!

Les NINJAS de l'ombre "SHADOW MAN": ils sont facilement reconnaissable à leur costume bleu et le masque gris. Sa principale caractéristique étant la téléportation et son arme: les shurikens. (leur contact vous coûte aussi de l'énergie). C'est le plus facile des maîtres à tuer du fait de sa lenteur.

NINJA WARRIORS

AMIGA/ST

Technique: accroupissez-vous face à lui et lancez-lui 1 ou 2 (pas plus) shurikens dans les jambes. Lorsqu'il se téléporte derrière vous, retournez-vous face à lui et attendez qu'il soit bien matérialisé pour lui lancer des shurikens à nouveau. Recommencez jusqu'à sa destruction.
A 2 joueurs: même tactique ou encerclement avec shurikens.
Apparitions: 2 fois au level 2, au level 3 (début), dans la 3ème salle du level 6 avec un petit robot "BSVO".
L'homme à la masse d'arme:
(IRON MAN). Il est très dangereux mais très peu mobile (c'est d'ailleurs son défaut). Ne vous approchez surtout pas trop près de lui ou vous prendriez un sale coup!
Technique: Il y a 2 manières de le tuer:
1)Défendez-vous avec vos couteaux (laissez appuyez "FIRE") quand vous marchez vers lui. Puis accroupissez-vous sous la boule de la princesse d'arme. Dès qu'il attaque, lancez-lui des shurikens dans les jambes. Battez en retraite rapidement en reculant et recommencez autant de fois qu'il faudra.
2) Faites un saut périlleux pour attérir directement face à lui. Accroupissez-vous dès que vous attérissez face à lui donnez-lui des coups de couteaux le plus rapidement possible (vous pouvez utilisez un "auto-fire") et sans vous arrêter (jusqu'à ce qu'il meurt). A chaque fois que vous le touchez, votre ennemi est étourdi et il ne peut plus vous attaquez. Vous devez le frapper RAPIDEMENT (sinon il se défend).
Apparitions: fin du level 3 et level 6 quatrième salle.
A 2 joueurs: idem qu'avec 1 joueur.
Les robots "BSVO": il est toujours accompagné du robot "Quasimodo", de la femme samouraï, du ninja de l'ombre.
En dépit de sa petite taille, il est armé d'un dangereux laser.
C'est toujours lui qu'il faut tuer en premier dans les 3 salles du level 6.
Technique: faites un saut périlleux derrière lui pour éviter son laser. Rapprochez-vous de lui (derrière lui) et donnez-lui des coups de couteau jusqu'à ce qu'il explose.
Apparitions: les 3 premières salles du level 6:
-1ère salle: avec un robot quasimodo
-2ème salle: avec une femme samouraï
-3ème salle: avec un ninja de l'ombre.
A 2 joueurs: idem qu'avec un joueur. Mais vous pouvez aussi essayer de l'encercler lorsqu'il ne tire plus.

Les chauves-souris bleues: elles sortent du sol et vous attaquent à plusieurs. Elles sont petites et assez dangereuses du fait de leur déplacement irrégulier.
Technique: il vaut mieux les éviter en sautant par-dessus (saut périlleux). Sinon, tuer les au couteau mais faites attention.
Apparition: au level 5 (les égouts)
A 2 joueurs: aucune différences avec 1 ou 2 joueurs.

c'est le chef de la bande. Il est armé d'un pistolet.
Il vous envoie, pour vous arrêter, des hommes au couteau. Vous les tuerez très facilement, d'autant plus qu'ils arrivent tous du même côté (le droit). Puis BANGLER s'enfuit dans le tableau suivant (inutile de le rattraper, vous l'aurez quelques tableaux plus tard). Nouveau tableau: BANGLER est seul et il sort son pistolet: technique: accroupissez-vous et attendez tranquillement qu'il vide sont chargeur. Il s'enfuit dans un autre tableau. Vous le retrouvez coincé contre un mur, vous suppliant de lui laisser la vie sauve. Tuez-le! (au couteau). Et voilà vous avez gagné!
Apparitions: level 6 tableau 5, 6 et 7 (avec des soldats au tableau 5).
Quelques conseils: jouez à 2, c'est plus facile et plus amusant. Utilisez vos shurikens qu'en cas d'absolue nécessité.
MONTY PYTHON
les ennemis sont à l'envers
MAY THE FORCE BE WITH YOU
énergie infinie
CHEDDAS
crédits infinis
WARP FACTOR ONE, MR SULU
tapez 1 à 6 pour voir les différents niveaux du jeu.
(NGUYEN-QUY Luc).

NIGHT HUNTER

● Pour éviter les exorcistes (les mecs qui ont des pieux), les policiers, et les archers, transformez vous en chauve-souris (BATMAN ?), et volez au dessus d'eux.
Si vous entrez dans une pièce qui grouille d'ennemis, sortez et entrez à nouveau dans celle-ci.Le nombre de personnages présents est tiré au hasard à chaque affichage d'un lieu.
Pour vous protéger d'une des femmes aux miroirs, tournez leur le dos, puis quand elle se trouve prêt de vous, faîtes demi-tour et tuez-la.
((DE MANNET)

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies rechercher sur la disquette N°1 les octets 5339ØØØ7E79D 6698 et les remplacer par 6ØØ4ØØØ7E79D6Ø98 Pour de l'énergie infinie chercher 4A79ØØØ7E7AØ6FØØØ23A et les remplacer par 33FC17 ØØØØØ7E7AØ4E71 Pour de la durée de transformation infinie rechercher 5379ØØØ7EA 2666ØØØØ3E et les remplacer par 6ØØ4ØØØ7EA266ØØØ ØØ3E.
(Gillus)

CPC

```
1Ø REM Pour avoir 9 Vies de plus
2Ø REM Pour CURSE OF SHERWOOD K7 de P. FUNARO
3Ø MEMORY &1323:B=Ø
4Ø FOR I=&BE2Ø TO &BE2F
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>19Ø8 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
8Ø LOAD"C.O.S.2":CALL &BE2Ø
9Ø DATA 33,126,167,126,5Ø,95,1Ø3,246,192
1ØØ DATA 33,147,96,119,195,1Ø,17Ø
```

ST

● Pour accéder aux niveaux :
11 : OCH; 16 : CHA; 21 : PAR; 26 : VHE.
(Dominique)

● Le code pour passer directement au 6ème tableau est JPB. Si vous voulez reprendre facilement des forces, mettez vous à la limite de l'écran suivant et appuyer sur le bouton de tir. Ainsi, vous croquez les personnages de l'écran d'à côté sans vous faire attaquer. Pour ne pas se faire avoir par les filles, mettez-vous de dos et attendez qu'elles arrivent pour les tuer. Pour éviter les oiseaux qui vous emportent, volez à contre sens, il aura ainsi plus de mal à vous accrocher.
(Myriam PLENEL)

NEBULUS

AMIGA/ST

1er TABLEAU : Droite, aller porte, gauche, aller ascenceur, aller porte, gauche, aller ascenceur, droite, aller ascenceur, gauche, détruire mur, détruire balle, monter escalier, aller porte, droite, détruire balle, aller ascenceur, gauche, se laisser tomber, aller ascenceur, se retourner vers la dte, sauter pour attérir sur la 2ème brique, droite, aller porte, gauche, aller ascenceur, gauche, aller porte, dte, aller porte.

2ème TABLEAU : Aller gauche, sauter les briques, aller ascenceur, sauter au dessus du ballon, monter, gauche, aller porte, monter l'escalier, aller ascenceur, gauche, aller porte, se mettre sur la 2ème brique et attendre étoile, laisser l'étoile vous faire tomber (vous devriez vous retrouvez juste en dessous), droite, aller ascenceur, gauche, descendre l'escalier, aller ascenceur, gauche, aller porte, gauche, aller ascenceur, gauche, monter escalier jusqu'au bout, laisser vous tomber, monter.

3ème TABLEAU : Gauche, détruire balle, aller porte, gauche, aller ascenceur, droite, coller vous contre la colonne, attendre étoile, laisser étoile vous faire tomber, dte, détruire balle, laisser vous tomber, aller ascenceur, gauche, aller porte, gauche, aller ascenceur, descendre l'escalier, aller ascenceur, gauche, monter l'escalier, détruire le mur, laisser vous tomber, aller ascenceur, gauche, aller porte, gauche, aller porte, gauche, aller ascenceur, dte, aller porte.

4ème TABLEAU : Monter escalier, sauter au dessus des losanges, monter, détruire le petit carré, gauche, détruire le mur, descendre l'escalier jusqu'au bout, aller ascenceur, gauche, aller porte, gauche, sauter sur la 2ème brique, aller porte, gauche, aller ascenceur, gauche, aller porte, gauche, aller porte, dte, détuire le petit carré, gauche, aller porte, gauche, détruire balle et le petit carré, retourner à dte, aller porte, dte, se laisser tomber, monter, dte, détruire balle, aller ascenceur, se mettre sur la brique à gauche, attendre que l'ascenceur soit descendu, se laisser tomber, dte, sauter, aller porte, monter escalier, arriver en haut sauter sur la 2ème brique, détruire balle, aller ascenceur, dte, laisser vous tomber, détruire les 2 balles, sauter au dessus des briques empilées, continuer vers la dte, coller vous sur la colonne, attendre étoile qui va vous faire tomber, dte, aller ascenceur, gauche aller porte.

5ème TABLEAU : Aller ascenceur, dte, passer en dessous de l'oeil et en même tant sauter, détruire le petit carré, laisser vous tomber, monter, monter escalier, aller porte, monter escalier, aller ascenceur, gauche, sauter jusqu'à la 2ème brique, laisser vous tomber, détruire le mur qui se trouve sur l'autre ascenceur, retournez vous et laisser vous tomber, remonter l'escalier, aller ascenceur, gauche, sauter jusqu'à la 3ème brique, laisser vous tomber, monter, gauche, sauter jusqu'à la 2ème brique, passer en dessous de l'oeil, descendez de l'ascenceur, attendez que l'oeil arrive, quand il remontera, monter sur l'ascenceur et monter, gauche, sauter jusqu'à la 3ème brique, laisser vous tomber, monter gauche, sauter jusqu'à la troisième brique, détruire le petit carré, retourner vous et sauter, laissez vous tomber, mettre le nez du bonhomme vers la gauche, monter, sauter sur la brique, passer en dessous de l'oeil, laisser vous tomber, aller ascenceur, se mettre sur la brique à dte, attendre que l'ascenceur soit descendu, laisser vous tomber, gauche, sauter, monter l'escalier, laisser vous tomber, descendre l'escalier, aller ascenceur, aller porte, monter l'escalier, aller à la dernière porte, monter l'escalier, aller à la dernière porte, sauter pour tomber sur l'ascenceur, monter, gauche, détruire balle, aller ascenceur, gauche, aller porte.

6ème TABLEAU : Dte, aller ascenceur, dte, sauter, passer en dessous des ballons, laisser vous tomber, retourner vous, détruire le petit carré, retourner vous, aller ascenceur, détruire le petit carré, gauche aller porte, sauter au dessus du ballon, aller ascenceur, dte, détruire le petit carré, retourner vous et descendez avec l'ascenceur, dte, passer en dessous du ballon, laisser vous tomber, dte, aller ascenceur, dte, laisser vous tomber, monter, gauche, aller ascenceur, monter l'escalier, aller à la 1ère porte, gauche, monter l'escalier, passer au dessus du ballon, aller porte, dte, laisser vous tomber, monter, dte, monter l'escalier, détruire le petit carré, descendre avec l'ascenceur, dte, aller ascenceur, retourner vous et sauter, monter l'escalier, aller porte.

7ème TABLEAU : Dte, monter l'escalier, laisser vous tomber, monter, dte, laisser vous tomber, sauter sur la brique à dte, retourner vous et sauter sur l'ascenceur, monter, détruire le petit carré, descender avec l'ascenceur, gauche, aller ascenceur quand l'ascenceur s'arrête, donner à nouveau une impulsion vers le haut, dte, laisser vous tomber, aller au 1er ascenceur, dte, descendre l'escalier, détruire le mur, aller ascenceur, aller ascenceur, aller ascenceur, dte, monter l'escalier, aller uniquement que sur les briques du haut (il faut donc sauter de brique en brique), aller ascenceur, dte, aller ascenceur, dte, prendre le 2ème ascenceur, gauche, détruire balle, laisser vous tomber, remonter à l'endroit où se trouve les quatre ascenceurs, prendre le 3ème, dte, laisser vous tomber, gauche, laisser vous tomber, remonter jusqu'au quatre ascenceur, prendre le 4ème ascenceur, dte, laisser vous tomber, retournez vous, laisser vous tomber, remonter et prendre le 1er ascenceur, gauche, aller ascenceur, aller porte.

8ème TABLEAU : Dte, aller ascenceur, gauche, détruire les 4 balles, détruire le petit carré, faites demi-tour, aller porte, gauche, arrivé à la 3ème brique sauté, monter, gauche, aller porte, monter l'escalier, passer les losanges en sautant sur les briques, monter, gauche, sauter de nouveau sur les briques, arriver sur l'ascenceur détruire le petit carré, monter, gauche, aller porte, gauche, sauter jusqu'à la porte, dte, détruire le petit carré, retournez vous, aller porte, retournez vous, sauter jusqu'à la porte, retournez vous et sauter (normalement vous devriez attérir sur l'ascenceur), monter, sauter, descendre l'escalier, laisser vous tomber, monter, quand l'ascenceur s'arrêtera donner à nouveau une impulsion vers le haut, gauche, détruire le petit carré, retournez vous, dte, sauter au dessus du trou, continuer à avancer, laisser vous tomber, monter, dte, laisser vous tomber, détruire le petit carré, aller ascenceur, gauche, monter l'escalier, arrivé en haut sauter pour attérir sur la 1ère brique, puis sauter de brique en brique, détruire le petit carré, arrivé à la dernière brique arrêter vous puis sauter pour attérir sur l'ascenceur, monter, gauche, aller 3ème porte. (Jean-François LESPILETTES).

● Pour arrêter la pendule et obtenir des vies infinies, maintiens la touche SHIFT appuyée et presse simultanément sur les touches MD ou DP ou CW ou HL. La combinaison à choisir varie, mais en appuyant sur la touche TAB, tu retrouveras toujours le jeu normal. SHIFT + un numéro t'ammenera à la tour de même numéro, et SHIFT + 9 allumera ou eteindra le petit oiseau.

```
 1 'Temps et vies infinis sur NEBULUS version Cassette
10 B=Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:B=B+A:NEXT:MODE Ø:BORDER 6
20 FOR I=&4Ø TO &75:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=5236 THEN CALL &4Ø ELSE PRINT"Erreur dans datas":END
40 DATA Ø,2,1Ø,13,9,6,11,2Ø,12,3,26,15,1Ø,24,2Ø,18,33,Ø,192,17,Ø
50 DATA 64,2Ø5,113,Ø,33,Ø,1,17,Ø,128,2Ø5,113,Ø,33,Ø,192,17,84,59
60 DATA 2Ø5,113,Ø,175,5Ø,239,196,5Ø,199,196,243,33,Ø,192,17,Ø
70 DATA 129,1,84,59,237,176,195,Ø,1,62,135,195,161,188
```

● Pendant le jeu, appuyer sur SHIFT RETURN ENTER et le numéro du niveau auquel vous voulez accéder (Ne pas se servir du pavé numérique).
Et Abracadabradaca!!!!

CPC

```
1Ø REM Vies infinies pour NEBULUS
15 REM version Disquette
2Ø MEMORY 32768:MODE Ø
3Ø LOAD"NEBLOAD.BIN"
4Ø FOR I=1 TO 6:READ A
5Ø POKE &3Ø+(I-1),A
6Ø NEXT I
7Ø POKE &8172,&CD:POKE &8173,&3Ø
8Ø POKE &8174,Ø:CALL 33Ø24
9Ø DATA 33,2,39,133,54,ØØ,2Ø1
```

● Pour avoir des vies infinies:
POKE &85EF,ØØ

NEBULUS

ST & AMIGA

Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer : "NEBULUS.JMP". Chercher : 33FCØØØ3, modifier le 4ème trouvé et le remplacer par 33FCØØFF.

ST

```
REM VIES ET TEMPS INFINIE DE Cyril CHOQUE
PRINT "INSERT NEBULUS AND PRESS A KEY"
VOID INP(2)
OPEN "U",#1,"NEBULUS.JMP"
LPOKE 3ØØØØØ,&H4E714E71
INPUT "- VIES INFINIES (O/N) ";v$
INPUT "- TEMPS INFINIS (O/N) ";t$
IF v$="O" OR v$="o"
SEEK #1,419Ø8
BPUT #1,3ØØØØØ,4
SEEK #1,41912
BPUT #1,3ØØØØØ,2
ELSE
LPOKE 3ØØØØØ,&H535Ø67ØØ
SEEK #1,419Ø8
BPUT #1,3ØØØØØ,4
SEEK #1,41912
DPOKE 3ØØØØØ,&HC
BPUT #1,3ØØØØØ,2
ENDIF
IF t$="n" OR t$="N"
SEEK #1,42154
BPUT #1,3ØØØØØ,4
ELSE
LPOKE 3ØØØØØ,&H67ØØFED6
SEEK #1,42154
BPUT #1,3ØØØØØ,4
ENDIF
CLOSE #1
```

ST & AMIGA

Pendant la présentation, tape "HELLOIAMJMP" (en clavier QWERTY). Maintenant, tu peux changer de tour en appuyant sur les touches de fonctions de "F1 et F8".

CPC

```
10 REM Vies infinies sur NEBULUS version Disk
20 REM Version du pack 'HEATWAVE'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A2ØØ TO &A28B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>13493 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER Ø
90 CALL &BBØ6:MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A2ØØ
100 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
110 DATA Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,4Ø,E5,16,2Ø
120 DATA CD,81,A2,21,ØØ,58,16,21,CD,81,A2,21,ØØ,7Ø,16,22
130 DATA CD,81,A2,21,ØØ,4Ø,11,ØØ,DØ,Ø1,ØØ,2E,ED,BØ,E1,16
140 DATA 1A,CD,81,A2,21,ØØ,42,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,16,ED,BØ,EB
150 DATA 16,1B,D5,CD,81,A2,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,2Ø,2Ø
160 DATA F1,21,6E,A2,11,4Ø,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ,D5,ED,BØ,C9,F3,21
170 DATA ØØ,DØ,11,ØØ,8F,Ø1,ØØ,2E,ED,BØ,AF,32,EF,85,C3,ØØ
180 DATA Ø1,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SPECTRUM

```
1Ø BORDER NOT PI : PAPER NOT PINK VAL "7" : CLEAR VAL "25Ø86"
2Ø LET S=NOT PI : LET DIR=VAL "233ØØ" : LET B=VAL "387Ø"
3Ø POKE VAL "23658",VAL "8" : FOR I=SGN PI TO VAL "4Ø" : READ A
4Ø LET S=S+A : POKE DIR,A : LET DIR=DIR+SGN PI : NEXT I
5Ø IF S<>B THEN PRINT "Erreur dans les datas" : STOP
6Ø INPUT "Vies infinies (O/N) "; LINE V$ : IF V$="O" THEN POKE 23326,Ø
7Ø INPUT "Temps infini (O/N) "; LINE V$ : IF V$="O" THEN POKE 23331,Ø
8Ø PRINT "Inserer NEBULUS" : LOAD ""CODE
9Ø RANDOMIZE USR 233ØØ
1ØØ DATA 33,Ø,252,17,42,91,1,19,Ø,237,176,62,2Ø1,18,2Ø5,42,91,62,195,5Ø,72
11Ø DATA .254,2Ø5,19,252,62,53,5Ø,153,128,62,96,5Ø,127,17Ø,195,Ø,128,Ø,Ø
```

Pressez les touches : N, E, B et CAPS Shift en même temps. Vous avez maintenant les vies infinies. Pressez CAPS Shift et le numéro du tableau, où vous voulez aller.

Vies infinies :
POKE 32921,Ø
Temps infini :
POKE 43647,Ø

C 64

```
1 REM Invulnérabilité et vies infinies
2 REM sur NEBULUS
1Ø PRINT CHR$(147):POKE 646,1:POKE 5328Ø,Ø
2Ø POKE 53281,Ø:FOR I=272 TO 312:READ A
3Ø POKE I,A-5:NEXT:POKE 816,16:POKE 817,1
4Ø LOAD
5Ø DATA 37,17Ø,249,174,37,146,245,8,174,4Ø
6Ø DATA 146,246,8,174,6,146,247,8,1Ø1,174,8
7Ø DATA 146,46,186,174,174,146,216,133,146,194
8Ø DATA 133,174,1Ø1,146,69,152,243,37,213,1Ø1
```

Pour avoir des vies infinies :
POKE 32931,Ø

```
1 REM Vies et temps infinis sur NEBULUS
1Ø FOR I=2816 TO 2852 : READ A : POKE I,A-5 : B=B+A : NEXT I
2Ø IF B<>4363 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
3Ø PRINT "Vies infinies (O/N)"
4Ø GET K$ : IF K$<>"O" AND K$<>"N" THEN 4Ø
5Ø IF K$="O" THEN POKE 2841,8
6Ø PRINT "Temps infinis (O/N)"
7Ø GET K$ : IF K$<>"O" AND K$<>"N" THEN 7Ø
8Ø IF K$="O" THEN POKE 2846,Ø
9Ø PRINT"Inserer NEBULUS" : SYS 2816
1ØØ DATA 37,49,252,37,113,25Ø,174,81,146,214,8,174,29,146,215,8,174,16
11Ø DATA 146,216,8,81,181,7,174,87,146,217,133,174,6,146,142,187,81,5,133
```

Appuie simultanément sur la flèche vers le haut, J et, la flèche en haut à gauche du clavier, puis appuie sur FEU pour recommencer à jouer. Le temps se bloquera, tu seras invulnérable et tu pourras changer de tableau en appuyant sur le numéro de celui-ci. Pour tout remettre en mode 'normal', il suffit d'appuyer sur la barre d'espace et la touche 'SHIFT' de gauche.

NEVERMIND

ST/AMIGA

Félicitations à Christophe PARIS, pour tous ces codes.

000 MMMRHM
001 AMMRHA
002 HMMRHH
003 VMMRHV
004 PMMRHP
005 GMMRHG
006 IMMRHI
007 RMMRHR
008 MAMRHW
009 AAMRGN
010 HAMRHZ
011 VAMRHT
012 PAMRHL
013 GAMRHQ
014 IAMRHB
015 RAMRHF
016 MHMWHM
017 AHMWHA
018 HHMWHH
019 VHMWHV
020 PHMWHP
021 GHMWHG
022 IHMWHI
023 RHMWHR
024 MVMWHW
025 AVMWHN
026 HVMWHZ
027 VVMWHT
028 PVMWHL
029 GVMWHQ
030 IVMWHB
031 RVMWHF
032 MPMNHM
033 APMNHA
034 HPMNHH
035 VPMNHV
036 PPMNHP
037 GPMNHG
038 IPMNHI
039 RPMNHR
040 MGMNHW
041 AGMNHN
042 HGMNHZ
043 VGMNHT
044 PGMNHL
045 GGMNHQ
046 IGMNHB
047 RGMNHF
048 MIMZHM
049 AIMZHA
050 HIMZHH
051 VIMZHV
052 PIMZHP
053 GIMZHG
054 IIMZHI
055 RIMZHR
056 MRMZHW
057 ARMZHN
058 HRMZHZ
059 VRMZHT
060 PRMZHL
061 GRMZHQ
062 IRMZHB
063 RRMZHF
064 MWATVM
065 AWATVA
066 HWATVH
067 VWATVV
068 PWATVP
069 GWATVG
070 IWATVI
071 RWATVR
072 MNATVW
073 ANATVN
074 HNATVZ
075 VNATVT
076 PNATVL
077 GNATVQ
078 INATVB
079 RNATVF
080 MZALVM
081 AZALVA
082 HZALVH
083 VZALVV
084 PZALVP
085 GZALVG
086 IZALVI
087 RZALVR
088 MTALVW
089 ATALVN
090 HTALVZ
091 VTALVT
092 PTALVL
093 GTALVQ
094 ITALVB
095 RTALVF
096 MLAQVM
097 ALAQVA
098 HLAQVH
099 VLAQVV
100 PLAQVP
101 GLAQVG
102 ILAQVI
103 RLAQVR
104 MQAQVW
105 AQAQVN
106 HQAQVZ
107 VQAQVT
108 PQAQVL
109 GQAQVQ
110 IQAQVB
111 RQAQVF
112 MBABVM
113 ABABVA
114 HBABVH
115 VBABVV
116 PBABVP
117 GBABVG
118 IBABVI
119 RBABVR
120 MFABVW
121 AFABVN
122 HFABVZ
123 VFABVT
124 PFABVL
125 GFABVQ
126 IFABVB
127 RFABVF
128 MMHFPM
129 AMHFPA
130 HMHFPH
131 VMHFPV
132 PMHFPP
133 GMHFPG
134 IMHFPI
135 RMHFPR
136 MAHFPW
137 AAHFPN
138 HAHFPZ
139 VAHFPT
140 PAHFPL
141 GAHFPQ
142 IAHFPB
143 RAHFPF
144 MHHUPM
145 AHHUPA
146 HHHUPH
147 VHHUPV
148 PHHUPP
149 GHHUPG
150 IHHUPI
151 RHHUPR
152 MVHUPW
153 AVHUPN
154 HVHUPZ
155 VVHUPT
156 PVHUPL
157 GVHUPQ
158 IVHUPB
159 RVHUPF
160 MPHXPM
161 APHXPA
162 HPHXPH
163 VPHXPV
164 PPHXPP
165 GPHXPG
166 IPHXPI
167 RPHXPR
168 MGHXPW
169 AGHXPN
170 HGHXPZ
171 VGHXPT
172 PGHXPL
173 GGHXPQ
174 IGHXPB
175 RGHXPF
176 MIHKPM
177 AIHKPA
178 HIHKPH
179 VIHKPV
180 PIHKPP
181 GIHKPG
182 IIHKPI
183 RIHKPR
184 MRHKPW
185 ARHKPN
186 HRHKPZ
187 VRHKPT
188 PRHKPL
189 GRHKPQ
190 IRHKPB
191 RRHKPF
192 MWVSGM
193 AWVSGA
194 HWVSGH
195 VWVSGV
196 PWVSGP
197 GWVSGG
198 IWVSGI
199 RWVSGR
200 MNVSGW
201 ANVSGN
202 HNVSGZ
203 VNVSGT
204 PNVSGL
205 GNVSGQ
206 INVSGB
207 RNVSGF
208 MZVEGM
209 AZVEGA
210 HZVEGH
211 VZVEGV
212 PZVEGP
213 GZVEGG
214 IZVEGI
215 RZVEGR
216 MTVEGW
217 ATVEGN
218 HTVEGZ
219 VTVEGT
220 PTVEGL
221 GTVEGQ
222 ITVEGB
223 RTVEGF
224 MLVCGM
225 ALVCGA
226 HLVCGH
227 VLVCGV
228 PLVCGP
229 GLVCGG
230 ILVCGI
231 RLVCGR
232 MQVCGW
233 AQVCGN
234 HQVCGZ
235 VQVCGT
236 PQVCGL
237 GQVCGQ
238 IQVCGB
239 RQVCGF
240 MBVYGM
241 ABVYGA
242 HBVYGH
243 VBVYGV
244 PBVYGP
245 GBVYGG
246 IBVYGI
247 RBVYGR
248 MFVYGW
249 AFVYGN
250 HFVYGZ
251 VFVYGT
252 PFVYGL
253 GFVYGQ
254 IFVYGB
255 RFVYGF
256 MMPRIM
257 AMPRIA
258 HMPRIH
259 VMPRIV
260 PMPRIP
261 GMPRIG
262 IMPRII
263 RMPRIR
264 MAPRIW
265 AAPRIN
266 HAPRIZ
267 VAPRIT
268 PAPRIL
269 GAPRIQ
270 IAPRIB
271 RAPRIF
272 MHPWIM
273 AHPWIA
274 HHPWIH
275 VHPWIV
276 PHPWIP
277 GHPWIG
278 IHPWII
279 RHPWIR
280 MVPWIW
281 AVPWIN
282 HVPWIZ
283 VVPWIT
284 PVPWIL
285 GVPWIQ
286 IVPWIB
287 RVPWIF
288 MPPNIM
289 APPNIA
290 HPPNIH
291 VPPNIV

NEVERMIND

ST/AMIGA

292	PPPNIP	350	ITGLRB	408	MVIUWW	466	HZRENH	524	PAWRZL
293	GPPNIG	351	RTGLRF	409	AVIUWN	467	VZRENV	525	GAWRZQ
294	IPPNII	352	MLGQRM	410	HVIUWZ	468	PZRENP	526	IAWRZB
295	RPPNIR	353	ALGQRA	411	VVIUWT	469	GZRENG	527	RAWRZF
296	MGPNIW	354	HLGQRH	412	PVIUWL	470	IZRENI	528	MHWWZM
297	AGPNIN	355	VLGQRV	413	GVIUWQ	471	RZRENR	529	AHWWZA
298	HGPNIZ	356	PLGQRP	414	IVIUWB	472	MTRENW	530	HHWWZH
299	VGPNIT	357	GLGQRG	415	RVIUWF	473	ATRENN	531	VHWWZV
300	PGPNIL	358	ILGQRI	416	MPIXWM	474	HTRENZ	532	PHWWZP
301	GGPNIQ	359	RLGQRR	417	APIXWA	475	VTRENT	533	GHWWZG
302	IGPNIB	360	MQGQRW	418	HPIXWH	476	PTRENL	534	IHWWZI
303	RGPNIF	361	AQGQRN	419	VPIXWV	477	GTRENQ	535	RHWWZR
304	MIPZIM	362	HQGQRZ	420	PPIXWP	478	ITRENB	536	MVWWZW
305	AIPZIA	363	VQGQRT	421	GPIXWG	479	RTRENF	537	AVWWZN
306	HIPZIH	364	PQGQRL	422	IPIXWI	480	MLRCNM	538	HVWWZZ
307	VIPZIV	365	GQGQRQ	423	RPIXWR	481	ALRCNA	539	VVWWZT
308	PIPZIP	366	IQGQRB	424	MGIXWW	482	HLRCNH	540	PVWWZL
309	GIPZIG	367	RQGQRF	425	AGIXWN	483	VLRCNV	541	GVWWZQ
310	IIPZII	368	MBGBRM	426	HGIXWZ	484	PLRCNP	542	IVWWZB
311	RIPZIR	369	ABGBRA	427	VGIXWT	485	GLRCNG	543	RVWWZF
312	MRPZIW	370	HBGBRH	428	PGIXWL	486	ILRCNI	544	MPWNZM
313	ARPZIN	371	VBGBRV	429	GGIXWQ	487	RLRCNR	545	APWNZA
314	HRPZIZ	372	PBGBRP	430	IGIXWB	488	MQRCNW	546	HPWNZH
315	VRPZIT	373	GBGBRG	431	RGIXWF	489	AQRCNN	547	VPWNZV
316	PRPZIL	374	IBGBRI	432	MIIKWM	490	HQRCNZ	548	PPWNZP
317	GRPZIQ	375	RBGBRR	433	AIIKWA	491	VQRCNT	549	GPWNZG
318	IRPZIB	376	MFGBRW	434	HIIKWH	492	PQRCNL	550	IPWNZI
319	RRPZIF	377	AFGBRN	435	VIIKWV	493	GQRCNQ	551	RPWNZR
320	MWGTRM	378	HFGBRZ	436	PIIKWP	494	IQRCNB	552	MGWNZW
321	AWGTRA	379	VFGBRT	437	GIIKWG	495	RQRCNF	553	AGWNZN
322	HWGTRH	380	PFGBRL	438	IIIKWI	496	MBRYNM	554	HGWNZZ
323	VWGTRV	381	GFGBRQ	439	RIIKWR	497	ABRYNA	555	VGWNZT
324	PWGTRP	382	IFGBRB	440	MRIKWW	498	HBRYNH	556	PGWNZL
325	GWGTRG	383	RFGBRF	441	ARIKWN	499	VBRYNV	557	GGWNZQ
326	IWGTRI	384	MMIFWM	442	HRIKWZ	500	PBRYNP	558	IGWNZB
327	RWGTRR	385	AMIFWA	443	VRIKWT	501	GBRYNG	559	RGWNZF
328	MNGTRW	386	HMIFWH	444	PRIKWL	502	IBRYNI	560	MIWZZM
329	ANGTRN	387	VMIFWV	445	GRIKWQ	503	RBRYNR	561	AIWZZA
330	HNGTRZ	388	PMIFWP	446	IRIKWB	504	MFRYNW	562	HIWZZH
331	VNGTRT	389	GMIFWG	447	RRIKWF	505	AFRYNN	563	VIWZZV
332	PNGTRL	390	IMIFWI	448	MWRSNM	506	HFRYNZ	564	PIWZZP
333	GNGTRQ	391	RMIFWR	449	AWRSNA	507	VFRYNT	565	GIWZZG
334	INGTRB	392	MAIFWW	450	HWRSNH	508	PFRYNL	566	IIWZZI
335	RNGTRF	393	AAIFWN	451	VWRSNV	509	GFRYNQ	567	RIWZZR
336	MZGLRM	394	HAIFWZ	452	PWRSNP	510	IFRYNB	568	MRWZZW
337	AZGLRA	395	VAIFWT	453	GWRSNG	511	RFRYNF	569	ARWZZN
338	HZGLRH	396	PAIFWL	454	IWRSNI	512	MMWRZM	570	HRWZZZ
339	VZGLRV	397	GAIFWQ	455	RWRSNR	513	AMWRZA	571	VRWZZT
340	PZGLRP	398	IAIFWB	456	MNRSNW	514	HMWRZH	572	PRWZZL
341	GZGLRG	399	RAIFWF	457	ANRSNN	515	VMWRZV	573	GRWZZQ
342	IZGLRI	400	MHIUWM	458	HNRSNZ	516	PMWRZP	574	IRWZZB
343	RZGLRR	401	AHIUWA	459	VNRSNT	517	GMWRZG	575	RRWZZF
344	MTGLRW	402	HHIUWH	460	PNRSNL	518	IMWRZI	576	MWNTTM
345	ATGLRN	403	VHIUWV	461	GNRSNQ	519	RMWRZR	577	AWNTTA
346	HTGLRZ	404	PHIUWP	462	INRSNB	520	MAWRZW	578	HWNTTH
347	VTGLRT	405	GHIUWG	463	RNRSNF	521	AAWRZN	579	VWNTTV
348	PTGLRL	406	IHIUWI	464	MZRENM	522	HAWRZZ	580	PWNTTP
349	GTGLRQ	407	RHIUWR	465	AZRENA	523	VAWRZT	581	GWNTTG

NEVERMIND

ST/AMIGA

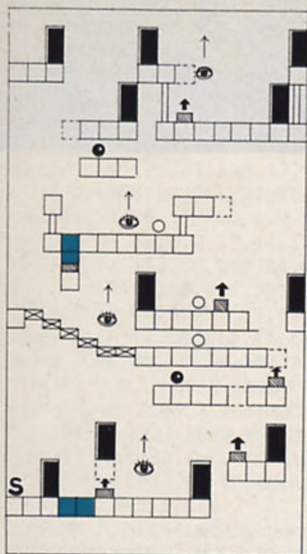
582	IWNTTI	640	MMZFLM	698	HRZKLZ	756	PBTYQP	814	IGLNBB
583	RWNTTR	641	AMZFLA	699	VRZKLT	757	GBTYQG	815	RGLNBF
584	MNNTTW	642	HMZFLH	700	PRZKLL	758	IBTYQI	816	MILZBM
585	ANNTTN	643	VMZFLV	701	GRZKLQ	759	RBTYQR	817	AILZBA
586	HNNTTZ	644	PMZFLP	702	IRZKLB	760	MFTYQW	818	HILZBH
587	VNNTTT	645	GMZFLG	703	RRZKLF	761	AFTYQN	819	VILZBV
588	PNNTTL	646	IMZFLI	704	MWTSQM	762	HFTYQZ	820	PILZBP
589	GNNTTQ	647	RMZFLR	705	AWTSQA	763	VFTYQT	821	GILZBG
590	INNTTB	648	MAZFLW	706	HWTSQH	764	PFTYQL	822	IILZBI
591	RNNTTF	649	AAZFLN	707	VWTSQV	765	GFTYQQ	823	RILZBR
592	MZNLTM	650	HAZFLZ	708	PWTSQP	766	IFTYQB	824	MRLZBW
593	AZNLTA	651	VAZFLT	709	GWTSQG	767	RFTYQF	825	ARLZBN
594	HZNLTH	652	PAZFLL	710	IWTSQI	768	MMLRBM	826	HRLZBZ
595	VZNLTV	653	GAZFLQ	711	RWTSQR	769	AMLRBA	827	VRLZBT
596	PZNLTP	654	IAZFLB	712	MNTSQW	770	HMLRBH	828	PRLZBL
597	GZNLTG	655	RAZFLF	713	ANTSQN	771	VMLRBV	829	GRLZBQ
598	IZNLTI	656	MHZULM	714	HNTSQZ	772	PMLRBP	830	IRLZBB
599	RZNLTR	657	AHZULA	715	VNTSQT	773	GMLRBG	831	RRLZBF
600	MTNLTW	658	HHZULH	716	PNTSQL	774	IMLRBI	832	MWQTFM
601	ATNLTN	659	VHZULV	717	GNTSQQ	775	RMLRBR	833	AWQTFA
602	HTNLTZ	660	PHZULP	718	INTSQB	776	MALRBW	834	HWQTFH
603	VTNLTT	661	GHZULG	719	RNTSQF	777	AALRBN	835	VWQTFV
604	PTNLTL	662	IHZULI	720	MZTEQM	778	HALRBZ	836	PWQTFP
605	GTNLTQ	663	RHZULR	721	AZTEQA	779	VALRBT	837	GWQTFG
606	ITNLTB	664	MVZULW	722	HZTEQH	780	PALRBL	838	IWQTFI
607	RTNLTF	665	AVZULN	723	VZTEQV	781	GALRBQ	839	RWQTFR
608	MLNQTM	666	HVZULZ	724	PZTEQP	782	IALRBB	840	MNQTFW
609	ALNQTA	667	VVZULT	725	GZTEQG	783	RALRBF	841	ANQTFN
610	HLNQTH	668	PVZULL	726	IZTEQI	784	MHLWBM	842	HNQTFZ
611	VLNQTV	669	GVZULQ	727	RZTEQR	785	AHLWBA	843	VNQTFT
612	PLNQTP	670	IVZULB	728	MTTEQW	786	HHLWBH	844	PNQTFL
613	GLNQTG	671	RVZULF	729	ATTEQN	787	VHLWBV	845	GNQTFQ
614	ILNQTI	672	MPZXLM	730	HTTEQZ	788	PHLWBP	846	INQTFB
615	RLNQTR	673	APZXLA	731	VTTEQT	789	GHLWBG	847	RNQTFF
616	MQNQTW	674	HPZXLH	732	PTTEQL	790	IHLWBI	848	MZQLFM
617	AQNQTN	675	VPZXLV	733	GTTEQQ	791	RHLWBR	849	AZQLFA
618	HQNQTZ	676	PPZXLP	734	ITTEQB	792	MVLWBW	850	HZQLFH
619	VQNQTT	677	GPZXLG	735	RTTEQF	793	AVLWBN	851	VZQLFV
620	PQNQTL	678	IPZXLI	736	MLTCQM	794	HVLWBZ	852	PZQLFP
621	GQNQTQ	679	RPZXLR	737	ALTCQA	795	VVLWBT	853	GZQLFG
622	IQNQTB	680	MGZXLW	738	HLTCQH	796	PVLWBL	854	IZQLFI
623	RQNQTF	681	AGZXLN	739	VLTCQV	797	GVLWBQ	855	RZQLFR
624	MBNBTM	682	HGZXLZ	740	PLTCQP	798	IVLWBB	856	MTQLFW
625	ABNBTA	683	VGZXLT	741	GLTCQG	799	RVLWBF	857	ATQLFN
626	HBNBTH	684	PGZXLL	742	ILTCQI	800	MPLNBM	858	HTQLFZ
627	VBNBTV	685	GGZXLQ	743	RLTCQR	801	APLNBA	859	VTQLFT
628	PBNBTP	686	IGZXLB	744	MQTCQW	802	HPLNBH	860	PTQLFL
629	GBNBTG	687	RGZXLF	745	AQTCQN	803	VPLNBV	861	GTQLFQ
630	IBNBTI	688	MIZKLM	746	HQTCQZ	804	PPLNBP	862	ITQLFB
631	RBNBTR	689	AIZKLA	747	VQTCQT	805	GPLNBG	863	RTQLFF
632	MFNBTW	690	HIZKLH	748	PQTCQL	806	IPLNBI	864	MLQQFM
633	AFNBTN	691	VIZKLV	749	GQTCQQ	807	RPLNBR	865	ALQQFA
634	HFNBTZ	692	PIZKLP	750	IQTCQB	808	MGLNBW	866	HLQQFH
635	VFNBTT	693	GIZKLG	751	RQTCQF	809	AGLNBN	867	VLQQFV
636	PFNBTL	694	IIZKLI	752	MBTYQM	810	HGLNBZ	868	PLQQFP
637	GFNBTQ	695	RIZKLR	753	ABTYQA	811	VGLNBT	869	GLQQFG
638	IFNBTB	696	MRZKLW	754	HBTYQH	812	PGLNBL	870	ILQQFI
639	RFNBTF	697	ARZKLN	755	VBTYQV	813	GGLNBQ	871	RLQQFR

NEVERMIND

ST/AMIGA

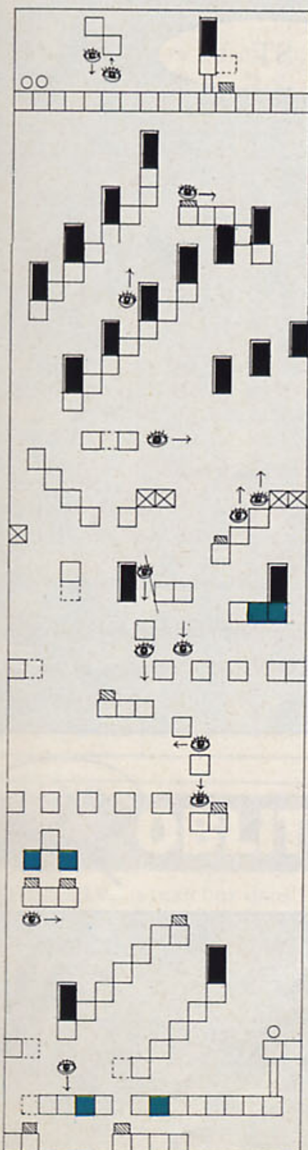
872	MQQQFW	898	HMBFUH	924	PVBUUL	950	IIBKUI	976	MZFEXM
873	AQQQFN	899	VMBFUV	925	GVBUUQ	951	RIBKUR	977	AZFEXA
874	HQQQFZ	900	PMBFUP	926	IVBUUB	952	MRBKUW	978	HZFEXH
875	VQQQFT	901	GMBFUG	927	RVBUUF	953	ARBKUN	979	VZFEXV
876	PQQQFL	902	IMBFUI	928	MPBXUM	954	HRBKUZ	980	PZFEXP
877	GQQQFQ	903	RMBFUR	929	APBXUA	955	VRBKUT	981	GZFEXG
878	IQQQFB	904	MABFUW	930	HPBXUH	956	PRBKUL	982	IZFEXI
879	RQQQFF	905	AABFUN	931	VPBXUV	957	GRBKUQ	983	RZFEXR
880	MBQBFM	906	HABFUZ	932	PPBXUP	958	IRBKUB	984	MTFEXW
881	ABQBFA	907	VABFUT	933	GPBXUG	959	RRBKUF	985	ATFEXN
882	HBQBFH	908	PABFUL	934	IPBXUI	960	MWFSXM	986	HTFEXZ
883	VBQBFV	909	GABFUQ	935	RPBXUR	961	AWFSXA	987	VTFEXT
884	PBQBFP	910	IABFUB	936	MGBXUW	962	HWFSXH	988	PTFEXL
885	GBQBFG	911	RABFUF	937	AGBXUN	963	VWFSXV	989	GTFEXQ
886	IBQBFI	912	MHBUUM	938	HGBXUZ	964	PWFSXP	990	ITFEXB
887	RBQBFR	913	AHBUUA	939	VGBXUT	965	GWFSXG	991	RTFEXF
888	MFQBFW	914	HHBUUH	940	PGBXUL	966	IWFSXI	992	MLFCXM
889	AFQBFN	915	VHBUUV	941	GGBXUQ	967	RWFSXR	993	ALFCXA
890	HFQBFZ	916	PHBUUP	942	IGBXUB	968	MNFSXW	994	HLFCXH
891	VFQBFT	917	GHBUUG	943	RGBXUF	969	ANFSXN	995	VLFCXV
892	PFQBFL	918	IHBUUI	944	MIBKUM	970	HNFSXZ	996	PLFCXP
893	GFQBFQ	919	RHBUUR	945	AIBKUA	971	VNFSXT	997	GLFCXG
894	IFQBFB	920	MVBUUW	946	HIBKUH	972	PNFSXL	998	ILFCXI
895	RFQBFF	921	AVBUUN	947	VIBKUV	973	GNFSXQ	999	RLFCXR
896	MMBFUM	922	HVBUUZ	948	PIBKUP	974	INFSXB	CHRISTOPHE PARIS	
897	AMBFUA	923	VVBUUT	949	GIBKUG	975	RNFSXF		

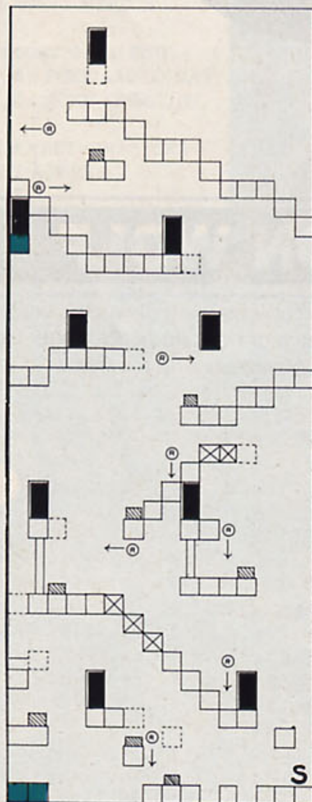
NEBULUS



1

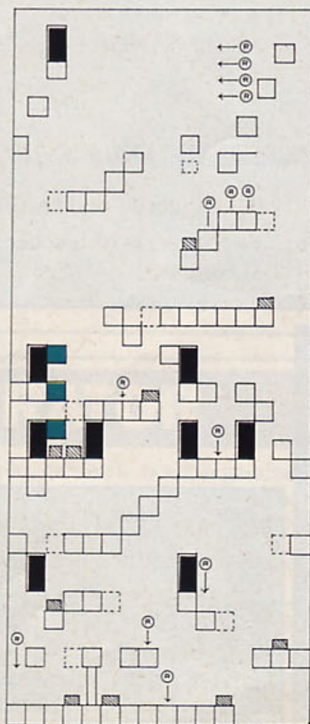
5

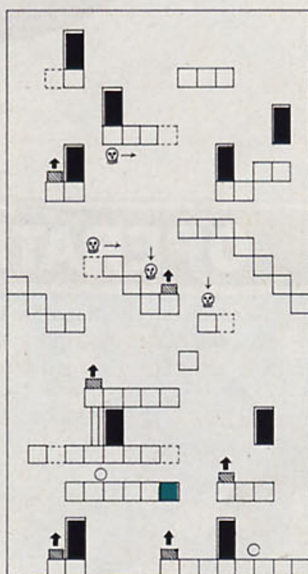




2

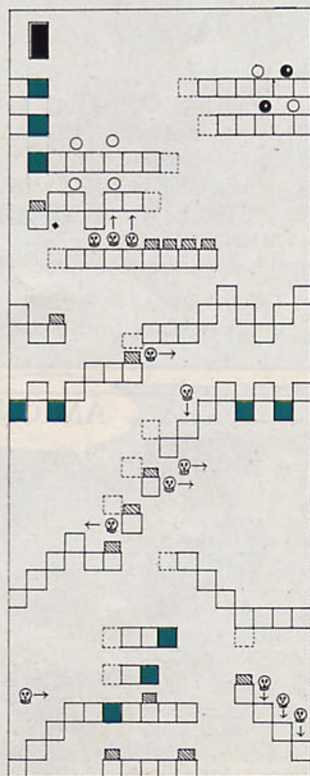
6

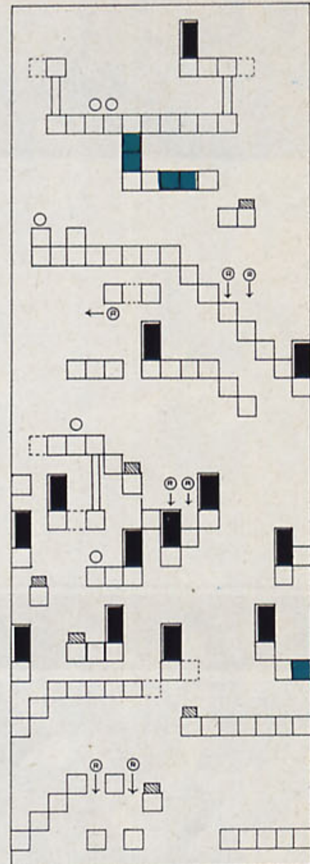




3

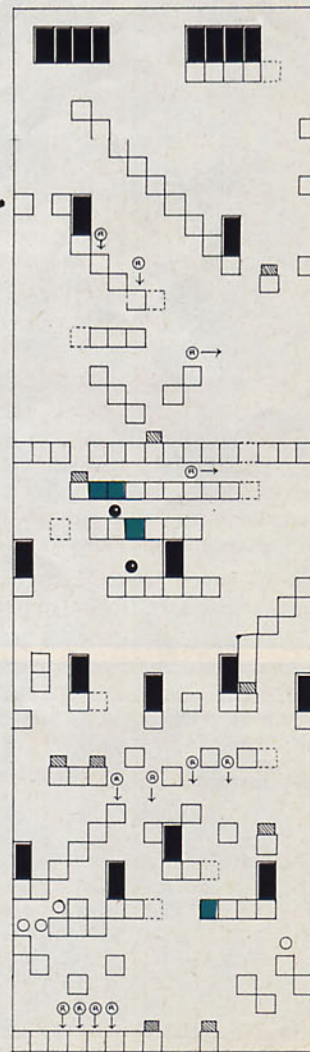
7

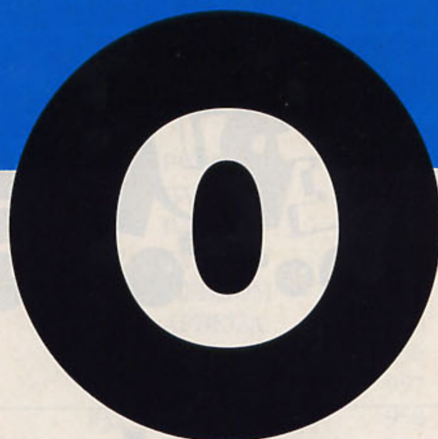




4

8





OPERATION WOLF

Ce programme est à taper en GFA basic (toutes versions), il génére un secteur boot sur disquette, veillez donc bien aprés avoir sauvegardé votre programme à insérer une disquette vierge pour l'inscription du secteur boot sur la disquette. Une fois ceci fait, faites un Reset, une fois que l'ordinateur a lu le boot insérez la disquette 1 du jeu puis appuyez sur une touche.

ST

```
REM Vies infinies pour OPERATION WOLF
Option base 1:Dim AA%(1024):ADD=Varptr(AA%(1))
For I%=Ø To 226 Step 2
Read A$
A=Val("&h"+A$)
Poke ADD+I%,A
Next I%
Call ADD
Data  3F3C,1,7ØFF,3FØØ,2FØØ,487A,28,3F3C,12,4E4E,4FEF,E,7ØØ1
Data  3FØØ,42A7,3FØØ,4267,42A7,487A,E,3F3C,9,4E4E,4FEF,14
Data  4E75,6Ø1E,574F,4C46,3Ø31,9A22,82ØØ,2Ø2,1ØØ,27Ø,DØ,2F8
Data  5ØØ,AØØ,1ØØ,Ø,Ø,2F3C,2,2,4E4D,588F,41FA,14,43F9,Ø,8EØØ
Data  2449,7Ø7F,22D8,51C8,FFFC,4ED2,2F3C,7,Ø,4E4D,588F,4267
Data  3F3C,4,4E4D,4FEF,E,43FA,18,7ØØ2,72Ø3,2419,3Ø59,D1CE
Data  2Ø82,51C9,FFF8,51C8,FFFØ,4ED6,4A79,2,DB2,191Ø,2Ø5A
Data  285A,33FC,78,F56,1AE8,21CØ,2968,4E71,33CØ,E2Ø,1986
Data  2ØDØ,28DØ,4D5Ø,4C2Ø,5353,3136,2Ø34,4A42
```

● Pour avoir de l'énergie infinie pour OPERATION WOLF, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets :
5379ØØØ2D7ØA remplacez les TOUS par : 6ØØ4ØØØ2D7ØA
5579ØØØ2D7ØA remplacez les TOUS par : 6ØØ4ØØØ2D7ØA
5979ØØØ2D7ØA remplacez les TOUS par : 6ØØ4ØØØ2D7ØA
Ø479ØØØCØØØ2D7ØA remplacez les TOUS par : Ø479ØØØØØØØ2D7ØA Ø479ØØ14ØØØ2D7ØA
remplacez les TOUS par : Ø479ØØØØØØØ2D7ØA
Toutes ces modifications sont à effectuer sur la disquette numéro 1. P.S: Il y a un paquet de modifications donc faites-les sur une sauvegarde.

● Pour avoir 32ØØØ chargeurs et 32ØØØ grenades. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher 33FCØØØ6 et remplacer le premier trouver par 33FC7F FF (Grenades). et le deuxième trouvé par 33FC7FFF (Chargeurs).

AMIGA

```
1 REM Donne 2Ø grenades et 2Ø chargeurs
2 REM pour OPERATION WOLF
1Ø DATA 41fa,1e,227c,7,ff5Ø,3Ø3c,19,22d8
2Ø DATA 51c8,fffc,23fc,7,ff5Ø,Ø,68,4e75
3Ø DATA 48e7,cØØ6,4bfa,22,2d4d,2e,4bee,22
4Ø DATA 7Ø16,d25d,51c8,fffc,4641,3d41,52,4cdf
5Ø DATA 6ØØ3,4e73,4e71,4e71,48e7,6,2c79,Ø
6Ø DATA 4,42ae,2e,4bfa,e,23cd,Ø,68
7Ø DATA 4cdf,6ØØØ,4e75,33fc,14,3,6f58,33fc
8Ø DATA 14,3,6f56,4ef9,fc,ca6
9Ø CO=Ø: VA=52Ø192&: FOR A=VA TO 52Ø314& STEP 2
1ØØ READ B$: B=VAL("&h"+B$): CO=CO+B: POKEW A,B: NEXT A
11Ø IF CO<>573736& THEN PRINT "Erreur datas !!": END
12Ø CALL VA: PRINT: PRINT "Insérez OPERATION WOLF et faites"
13Ø PRINT "un RESET pour que le jeu se charge avec l'option"
14Ø END
```

C 64

```
1 REM Grenades et munitions illimitées
2 REM plus invulnérabilité pour
3 REM OPERATION WOLF version Cassette
1Ø DATA 37,91,25Ø,174,37,146,89,8,174,5,146
2Ø DATA 9Ø,8,1Ø1,77,82,85,77,174,17Ø,146,174
3Ø DATA 145,146,141,141,174,14,146,259,133,81,53
4Ø DATA 8,174,178,146,4Ø,142,1Ø9,178,37,213,1Ø1
4Ø FOR A=53231 TO 53264:READ B:POKE A,B-5:C=C+B:NEXT A
5Ø IF C<>5Ø5Ø THEN PRINT "Erreur dans les datas": END
6Ø POKE 157,128: SYS 53231
```

OPERATION WOLF

```
1 REM Énergie et munitions illimités
2 REM pour OPERATION WOLF version cassette
10 DATA 243,33,27,128,17,0,128,1,78,1
20 DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
30 DATA 35,19,11,120,177,32,242,175,237,79
40 DATA 33,44,128,17,44,136,1,61,1,237
50 DATA 176,33,50,160,34,81,136,195,44,136
60 DATA 62,60,50,166,39,62,52,50,129,44
70 DATA 62,61,50,54,37,62,53,50,160,44
80 DATA 62,53,50,210,44,62,58,50,123,37
90 DATA 62,40,50,19,107,195,14,108
100 MODE 1 : FOR A=&A000 TO &A057: READ B
110 C=C+B: POKE A,B: NEXT A
120 IF C<>7931 THEN PRINT "Erreur !!": END
130 POKE &A033,0: POKE &A038,0: POKE &A03D,&A7
140 POKE &A042,0: POKE &A047,0: POKE &A04C,0
150 POKE &A051,&18
160 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
170 CALL &BD37: MODE 1: MEMORY &3FFF
180 LOAD "!",&8000: CALL &A000
```

● En effet, lorsqu'on arrive au village il faut tirer sur les animaux et de nouveaux chargeurs apparaissent. Quand une bouteille avec un L apparaît il faut tirer dessus et quelques carrés de blessures s'enlèvent. De plus au dernier tableau il vaut mieux garder les grenades car à la fin de ce tableau apparaît un gros hélicoptère et il est plus simple de le canarder avec des grenades plutôt qu'avec des balles. Pour finir si après avoir tiré sur un objet (je ne sais plus lequel! désolé) il apparaît un compte à rebours cela signifie que vous êtes invulnérable jusqu'à temps que le compte à rebours arrive à zéro.
(COCHON Franck)

● Pour avoir de l'énergie infinie, remplacer 3Ø ØB 2B 34 4F par 3Ø ØB 2B ØØ 4F.
Pour avoir des grenades infinies, rechercher 3A 97 AE 3D FA, et remplacer par 3A 97 AE ØØ FA.
Pour avoir des balles infinies, rechercher les octets 7E 3D FA 2E 25 et les remplacer par 7E ØØ FA 2E 25. (Patrice MAUBERT)

```
10 REM Balles et Grenades infinies sur OPERATION WOLF
15 REM version Disquette de Stéphane Long.
20 MODE 0:BORDER 0:FOR A=0 TO 15:READ A$:INK A,VAL(A$):NEXT
30 DATA 0,9,C,15,3,6,F,18,19,26,1,2,B,14,D,A
40 FOR i=&A000 TO &A143:READ a$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
50 IF B<>35031 THEN PRINT "PAF ! ERREUR DANS LES DATAS":END
60 CALL &A000
70 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0,16,0C,1E,04,06,10
80 DATA CD,35,A0,21,80,01,16,06,1E,02,06,20,CD,35,A0,21
90 DATA A0,2C,36,00,21,36,25,36,00,01,7E,FA,3E,00,ED,79
100 DATA C3,00,6A,C9,3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,5F
110 DATA A0,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,5F,A0,D1,E1,F1,C1,5F,78
120 DATA 93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32
130 DATA 32,A1,32,3B,A1,22,8F,A0,7B,32,3D,A1,79,32,3F,A1
140 DATA 18,00,11,35,A1,CD,AB,A0,3A,43,A1,B7,20,F4,11,2F
150 DATA A1,CD,95,A0,11,35,A1,CD,AB,A0,11,38,A1,21,00,00
160 DATA CD,B3,A0,C9,CD,A6,A0,11,33,A1,CD,AB,A0,21,43,A1
170 DATA CB,6E,28,F3,C9,01,FE,A0,18,0B,01,E0,A0,21,43,A1
180 DATA 18,03,01,D5,A0,ED,43,CD,A0,1A,47,13,C5,1A,13,CD
190 DATA 04,A1,C1,10,F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,1D,20,0C,ED
200 DATA 78,77,0D,23,ED,78,F2,D5,A0,A2,20,F2,21,43,A1,ED
210 DATA 78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD
220 DATA ED,78,A3,20,EA,3A,44,A1,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2
230 DATA FE,A0,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1
240 DATA C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5
250 DATA ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F
260 DATA 00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,01,03,05,2A
270 DATA FF,00,00
```

● Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE &2C81,Ø
Pour avoir des grenades infinies :
POKE &2536,Ø
Pour avoir des balles infinies :
POKE &2521,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

● Entre chaque niveau, appuyer plusieurs fois sur ESCAPE, l'énergie perdue redescend.
(Pascal JAOUEN)

● Pour avoir des cartouches infinies :
POKE 351Ø7,173
Pour avoir du temps infini :
POKE 36ØØ7,165
Pour avoir des balles infinies :
Pour avoir des bombes infinies :
POKE 34952,165
Et pour redémarrer le jeu :
SYS 1696Ø

C 64

OBLITERATOR

● Quand vous marchez dans l'entrée, gardez le bouton gauche de la souris enfoncé, tout en continuant de la bouger de haut en bas. En théorie Drack marchera à coté de vous durant le présent tableau. Ne pas lâcher le bouton de la souris jusqu'au tableau suivant.
(Christophe CARTHONNET)

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &2B1F,&A7
(Patrice MAUBERT)

CPC

● Pour avoir des vies infinies rechercher les octets 21 53 ØA 35 C2 et les remplacer par 21 53 ØA A7 C2.
(Patrice MAUBERT)

OIDS

ST

```
10 REM Vies infinies sur OIDS
20 REM Si vous avez le nouveaux STBASIC
30 REM Enlevez la ligne 60
40 DIM I%(770)
50 TRUC=VARPTR(I%(1))
60 DEF SEG=0
70 GLOAD "A:START.PRG",TRUC
80 POKE TRUC+608,13692
90 POKE TRUC+610,12332
```

OVERLANDER

```
1 ' Vie, armement, essence, argent infinis
2 ' Pour OVERLANDER version Cassette de Patrick
FUNARO
3 ' (supprimer la ligne correspondant à l'option non
désirée)
10 DATA 62,61,50,21,26,62,61,50,64,6
20 DATA 62,205,50,213,5,62,237,50,227,34
30 DATA 50,96,33,62,48,50,229,34,195,128,227
40 MODE 1: FOR A=48896 TO 48926: READ B
50 POKE A,B: C=C+B: NEXT
60 IF C<>2760 THEN PRINT "ERREUR !!!!": END
70 POKE 48897,0: ' Vies
80 POKE 48907,58: ' Essence
90 POKE 48912,62: POKE 48920,24: 'Argent
100 POKE 48902,0: ' Armement
110 INPUT "Insérez la cassette ...";OK$
120 CALL 48439: MEMORY 16383: MODE 1
130 LOAD "!",41984: POKE 42065,0
140 POKE 42066,191: CALL 41984
```

CPC

● Pour avoir les vies infinies:
POKE &1847,Ø
(Joël VIALETTE)

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de charger le fichier PRG avec un éditeur de secteurs, et de rechercher : Ø6Ø941F9ØØ ØØ6F5368 et remplacer 5368 par 4E71.
(Lim SABADA).

ST

```
01 REM Pour les passionnés de musique
02 REM Changer en ligne 70 de 0 a 2
03 REM La musique se trouve de $8000 à $A000 132
blocs
04 REM Bertrand JESENBERGER
10 READ A:IF A<>-1 THE POKE 4096+I,A:I=I+1:GOTO 10
20 SYS 4096
30 DATA 120,169,39,141,20,3,169,16
40 DATA 141,213,169,1,141,25,208
50 DATA 141,26,208,141,13,220,169,50
60 DATA 141,18,208,169,27,141,17,208,169
70 DATA 0
80 DATA 32,0,128,88,96,32,3,128,169
90 DATA 1,141,25,208,76,49,234,-1
```

● Pour avoir :
-Vies infinies : POKE 13398,44
-Fuel infini : POKE 6337,174
-Choisir le niveau du début POKE 1847, nombre

C 64

OFF SHORE WARRIOR

CPC

```
10 REM CHOIX DU LEVEL ET MISSILES INFINIS sur Off shore warrior version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A03A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5001 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"CHANGEMENT DE LEVEL AUTOMATIQUE"
80 INPUT"QUELLE  QUE SOIT LA POSITION D'ARRIVEE (O/N) ";A$
90 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A008,&D2:POKE &A00D,&BA:POKE &A012,&A6
100 INPUT"MISSILES INFINIS (O/N) ";A$
110 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A017,&35
120 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE"
130 CALL &BB06:CALL &A000:MODE 1
140 PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES !!!":NEW
150 DATA 16,1A,0E,45,CD,23,A0,3E,00,32,98,80,3E
160 DATA 00,32,99,80,3E,00,32,9A,80,3E,00,32,42
170 DATA 81,16,1A,0E,45,CD,2F,A0,C9,1E,00,21,00
180 DATA 80,DF,2C,A0,C9,66,C6,07,1E,00,21,00,80
190 DATA DF,38,A0,C9,4E,C6,07,00,00,00,00,00,00
```

```
5 REM OFF SHORE WARRIOR K7 de Marc LECONTE
10 MEMORY &1E80
20 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,1:INK 3,9:MODE 1
30 PEN 2:LOCATE 15,10:PRINT"OFF SHORE"
40 LOCATE 16,12:PEN 1:PRINT"WARRIOR"
50 LOCATE 1,24:PEN 3:INPUT "OPTION (O/N) >",R$:LOCATE 1,24:PRINT SPACE$(30)
60 IF UPPER$(LEFT$(R$,1))="N" THEN GOTO 120
70 LOCATE 1,23:INPUT "BRIDER LA VITESSE DES CONCURENTS (O/N) >",R$
80 IF UPPER$(LEFT$(R$,1))="O" THEN O1=1
90 LOCATE 1,23:PRINT SPACE$(50):LOCATE 1,23
100 INPUT "RENDRE IMPOSSIBLE LES COLISIONS (O/N) >",R$
110 IF UPPER$(LEFT$(R$,1)="O" THEN O2=1
120 LOCATE 1,24:INPUT"PRESENTATION (O/N) >",R$
130 IF UPPER$(LEFT$(R$,1))="N" THEN GOTO 170
140 MODE 0;BORDER 0
150 FOR I=0 TO 15:READ J:INK I,J:NEXT
160 LOAD"!presente",&C000
170 LOAD"!code"
180 IF O2=1 THEN POKE &9000+&61,&18
190 IF O1=1 THEN POKE &9000+&152,&C3
200 CALL &1E80
210 DATA 0,1,2,11,23,26,13,3,6,6,15,15,24,10,14,26
```

● Au départ, mettre le Joystick en avant, et dès qu'un bateau dépasse la bouée de gauche, faites feu, à tous les coups on l'a. C'est valable pour toutes les courses.
(François LEX)

● En se plaçant entre les bouées et les rochers de droite, les off shores ennemis que vous dépassez viendront (peut être pas tout le temps) se positionner encore plus à droite et donc, ils percuteront les rochers. Cela vous fera économiser des missiles si vous n'arrivez pas bien à viser. (Jimmy SAPEDE)

● Pour que votre Off Shore accélère tout seul :
POKE &8CE8,Ø
POKE &8CE9,Ø
POKE &8CFB,Ø
(Philippe GREBER)

OPERATION THUNDERBOLT

TOUS

"OPERATION INITIATED"

Avant toute chose, apprenez à bien vous familiariser avec la disposition de l'écran. La zone de jeu est en fait séparée au milieu par une ligne verticale invisible. Tout tir sur le joueur "bleu" ne le blesse qu'à moitié, même chose pour le rouge. C'est pour cette raison qu'il est préférable pour les deux joueurs de ne couvrir que leurs propres zones et s'occuper chacun de leurs problèmes individuellement. En mode un joueur, le principe est le même: tout tir dans la moitié "morte" de l'écran où le second joueur aurait été, ne vous blesse en aucun cas. Donnez toujours priorité à votre propre moitié.

"LEVEL ONE": GATHER INTELLIGENCE INFORMATION

Ce premier tableau est tout simplement un exercice dont les principes restent l'élimination radicale des soldats et hélicoptères ennemis. Vous pouvez vous entraîner au ciblage et acquérir ainsi un fort potentiel de tirs réussis.
N'inondez pas l'écran de balles lorsque l'un s'en charge: si vous faites attention, vous pourrez progresser dans ce tableau en n'utilisant qu'à peine trois chargeurs. Vous n'avez rien à craindre des tirs ennemis dans l'autre partie de l'écran. Soyez très attentif aux choses qui arrivent de vôtre côté: un hélicoptère par exemple. Essayez de le descendre pendant qu'il se trouve toujours dans la zone sûre, de façon à ce qu'il ne fasse aucun dommage.
Après réussite de ce tableau, ce message apparaîtra:
"MADE CONTACT WITH INTELLIGENCE AGENT AND OBTAINED INFORMATION".

"LEVEL TWO": CONFISCATE AMMUNITION AND MEANS OF TRANSPORTATION

C'est ici l'une des trois sections à Scrolling horizontal. Il vous faudra particulièrement surveiller l'autre partie de l'écran, car de nombreux soldats le traversent d'un côté à l'autre. Essayez de ne pas utiliser plus d'une ou deux balles par soldat ennemi (ce qui est rendu plus facile par le viseur laser) . La tour d'observation se différencie des autre objets et ennemis par le fait qu'elle blesse les deux joueurs simultanément. Utilisez soit une bonne puissance de feu ou mieux, deux bombes fusées armées en haut de la tour. Les objets, comme les couteaux grenades et bazookas qui sont lancés et tirés sur vous, sont dévastateurs s'il vous atteignent. Mais dans la mesure ou ils prennent un moment pour arriver, vous devez donner priorité aux soldats. Détruisez également un maximum de projectiles le plus vite possible, à chaque fois que vous en aurez la possibilité. Après succès de cette mission, le message suivant apparaîtra:
"RAID SUCCESSFUL, GOT AMMUNITION AND JEEPS".

"LEVEL THREE": SEARCHE ENEMY SUNKERS

Trois types d'engins de combat Mig attaqueront. Identifiez-les dès qu'ils apparaîtront: L'un d'eux vole doucement durant les bombardements, détruisez le immédiatement. Un autre Mig arrivera sur vous à grande vitesse lors du larguage imminent des missiles: laissez-le venir et concentrez-vous sur les missiles pointant droit sur vous (enfin, celui de vôtre côté). Le troisième type d'avion vole au-dessus de vous et largue deux mines: détruisez-les avant d'entrer en collision avec elles.
Prenez garde à l'hélicoptère MORTEL, sa puissance de feu ne pardonne vraiment pas ! Il y en a 2 sortes: le premier vole à bonne distance et largue un paquet de missiles. L'autre reste en suspension stationnaire en face de vous et dispose de quatre mitrailleuses lourdes effectives: Vous devez utiliser des bombes pour vous en défaire: la mitrailleuse est efficace mais trop lente, et il est vital pour vous, que vous vous détruisiez cet ennemi très dangereux et le plus rapidement possible.
En mode 2 joueurs, l'hélicoptère est encore plus dévastateur, alors soyez sur vos gardes. Après le succès de cette mission, le message suivant apparaîtra: "ARRIVED AT ENEMY HIDE OUTS".

"LEVEL FOUR": RESCUE HOSTAGES

Tuer des otages est très maladroit. Au début ils ne sont qu'en nombre limité dans le premier lieu et ce sera terminé pour vous si vous les tuez tous. Et de plus, pour chacun que vous tuerez, vous perdrez deux unités énergétique. Un Extra-Bonus vous récompensera si vous secourez tous les otages vous obtiendrez: des munitions ou des suppléments de matériel. Le joueur qui en bénéficie n'est pas celui qui aura secouru les otages, mais celui qui se trouve du côté de l'écran où les otages s'enfuient. Les otages quittent toujours l'écran par l'itinéraire le plus long, alors détruisez la serrure lorsque la porte donne sur l'autre côté de l'écran afin de vous assurer que l'otage partira de vôtre coté.
Le Russe à l'armure de la fin doit être attaqué en permanence, car il ne peut vous tirer dessus lorsqu'il est blessé. Et larguez lui une bombe lorsque vous devrez changer de chargeur. Tout comme la tour d'observation et l'hélicoptère de combat, le Russe blesse les deux joueurs. Après accomplissement de cette mission, vous aurez le message suivant: "SUCCEEDED IN RESCUING HOSTAGES"

"LEVEL FIVE": HEAD FOR ENEMY HEAD QUARTERS

En dehors de la zone aquatique, il n'y a pas grande différence à ce tableau avec le troisième. L'unique différence, est que certains Migs et hélicoptère de combat tirent et larguent des missiles en même temps. Les bateaux font de même que les jeeps du troisième tableau, mais infligent plus de dommages. Après succès dans cette mission, vous recevrez le message suivant: "ARRIVED AT ENEMY HEAD QUARTERS".

"LEVEL SIX": RESCUE HOSTAGES

Un autre Russe avec une armure apparaîtra au milieu du tableau. Son seul point vulnérable est la tête, et à moins que vous ne disposiez d'un viseur laser, il vous sera très difficile de lui infliger des dommages. Utilisez autant de bombes que vous le pourrez pour vous en débarrasser, mais rappelez-vous: il demande deux fois plus de tirs réussis pour mourir en mode 2 joueurs.
Vous rencontrez alors le Général Kadam, ce fou au bazooka qui apparaît à la fin du tableau. Les mêmes tactiques qu'avec le Russe s'appliquent ici, mais vous devrez faire encore plus vite car cet ennemi lance de rapides roquettes. Là encore, deux fois plus de tirs vous seront nécessaires en mode 2 joueurs. Après victoire, le message suivant apparaîtra. "SUCCEEDED IN RESCUING HOSTAGES".

"LEVEL SEVEN": SECURE ESCAPE ROUTE

Les Migs et hélicoptères de combats reviennent ici en force, en tirant deux fois plus de missiles et de balles qu'auparavant. De plus il s'y trouve des centaines de soldats et vous devez vous en défaire avec juste une ou deux balles pour chacun, où le cas échéant vous serez sûr de tomber à court de munitions. S'il vous reste des grenades, utilisez-les toutes dans ce tableau car elles ne vous seront d'aucun secours dans le tableau final. Après avoir complété cette mission, vous recevrez le message suivant: "SECURED A PASSENGER PLAN E FOR ESCAPE".

"LEVEL EIGHT": ESCAPE !

Le décor final du soft vous emmène dans l'avion face à Espinosa, le chef terroriste qui a pris en otage le capitaine. La chose la plus importante ici est le viseur laser dans la mesure où un ciblage parfait est vital pour vôtre survie et celle du capitaine. Le capitaine ne peut

OPERATION THUNDERBOLT

être blessé que quatre fois avant de succomber, alors prenez vôtre temps. N'utilisez pas de bombes car elles tueraient certainement le capitaine. C'est dans ce tableau que vous verrez plus de couteaux, roquettes et grenades que dans tous les précédents, mais là encore, les soldats doivent être vôtre priorité. Vos munitions et autres recharges vous seront ici passées en cachette par les otages féminins qui courent vers vous. C'est pour cette raison que vous ne devez absolument pas les tuer (une unité d'énergie sera perdue pour chaque femme tuée).

Message final: "IT'S A HIT !!! (C'EST GAGNE !!!)"
VOTRE "HIT RATE" (Pourcentage de réussite) est calculé en comparant le nombre total de balles tirées avec celui des tirs menés à objectif). Il est la statistique la plus importante, dans la mesure où c'est ce nombre qui décide du taux d'énergie que vous récupérez au tableau suivant. Sachez qu'il est difficile d'obtenir un taux de réussite supérieur à 60 à chaque tableau.

Unités énergétiques replacées par taux de réussite:

00 - 19	00
20 - 29	01
30 - 39	02
40 - 49	03
50 - 54	04
55 - 59	05
60 - 64	06
65 - 69	07
70 - 72	08
73	09
74	10



Ainsi de suite jusqu'à 20.

IL FAUT SAVOIR:

Si vous mourez à un tableau et recommencez, vous devrez le recommencer entièrement depuis le début. De plus, toutes vos statistiques seront réinitialisées; toute forme de POWER-UP, munitions et autres accumulées précédemment disparaîtront.
Si vous recommencez un tableau avec des otages, sachez que les otages que vous aurez délivré dans la dernière partie n'apparaîtrons plus. De plus, c'est aussi l'occasion de libérer les otages que vous aurez manqué précédemment.
Dès que la barre de vôtre énergie entrera dans le rouge, une caisse apparaîtra, contenant une bouteille de POWER-UP qui procure six barres énergétiques lorsqu'elle est détruite. Si vous êtes incroyablement chanceux, vous pouvez obtenir une trousse de secours à la place, ce qui restitue complètement vôtre énergie. Une règle à suivre: arrangez-vous pour garder assez d'énergie durant chaque tableau, car les POWERS-UPS s'épuisent bien vite.
Un viseur laser est parachuté à chaque fois que vôtre niveau d'énergie tombe en dessous du repère indiquant la moitié.
En détruisant une caisse, vous la ramenez de votre côté de l'écran, mais il est possible pour vôtre opposant de l'intercepter en la détruisant avant qu'elle ne sorte de l'écran, en la renvoyant de l'autre côté.
Faites 50000 points ou plus afin d'accéder à la table des high-score et entrez SPECCY MODE (en incluant l'espace) à la place de vôtre nom. Maintenant lorsque vous recommencerez à jouez vous devriez vous apercevoir qu'il y a là plus de véhicules et de soldats ennemis que dans le jeu d'arcade original!
Pour démarrer le soft avec le viseur laser, pressez F8 ou F9 au lieu de F1 ou F2.
(C.COPPOLA)

Appuyez sur la barre d'espace pendant la page de présentation. Maintenant vous voyez la page sur laquelle vous pouvez choisir le nombre de joueurs etc... Ensuite, en gardant enfoncées les touches "T", "X" et "C", appuyez sur la barre d'espace...Et voilà le "TESTMODE"!! vous pouvez maintenant mettre des vies infinies et choisir le niveau de départ.
Mais les vies infinies ne suffisent pas pour passer tout! Voilà comment il faut faire pour détruire les machines de fin de niveau:
1er niveau: Pour détruire le train, attendez qu'il se soit arrêté, puis lancez de nombreuses bombes sur le bout du canon qui vous tire dessus. (Vous récupérez les bombes en détruisant l'hélicoptère qui vous laisse le signe "B").
2ème niveau: Détruire l'avion en tirant de nombreuses fois sur sa queue.
3ème niveau: Il est très dur de détruire les tanks qui passent, mais vous pouvez essayer en tirant sur le bout de leurs canons. De toute façon, après qu'un certain nombre de tanks soit passé, vous aurez fini ce niveau.
4ème niveau: Attendre que le bateau soit revenu. D'abord, détruisez le grand et le petit canon avec des bombes. Et c'est maintenant que ça devient dur: il y a une certaine place sur la tour de commandes qui est vulnérable, et il y en a aussi une sur le "sol" qui touche cette tour. Tirez de nombreuses fois sur l'une ou l'autre, ou les deux. (Vous découvrirez ces places en tirant partout sur la tour et le sol: le bruit et le graphisme de l'explosion changeront quand vous toucherez les places vulnérables).
Puis le 5ème niveau: il y a de nouveau un avion, le 6ème il y a des tanks, le 7ème il y a aussi des Tanks, le 8ème il y a un bateau, le 9ème il y a un avion, et ainsi de suite.
(VERBEVREN Dirk).

C64

OPERATION JUPITER ST

Pour avoir des trottoirs moins encombrés lorsque vous devenez capitaine ou commandant, il suffit de faire tuer vos trois premiers policiers puis choisir lieutenant, faire une mission quelconque, faîtes tuer vos trois policiers, alors revenez à votre choix initial et vous n'aurez plus peur des trottoirs.
(Laurent MIRMAND)

OUT RUN

AMIGA

```
REM Temps infini pour OUTRUN
B=Ø:DIM J%(256):A$="":I=Ø:DEF FN U(UCASE$(A$)="N")
WHILE A$<>"JOY"
 READ A$
 J%(I)=VAL("&h"+A$)
 B=B+J%(I)
 I=I+1
 WEND
IF B<>835488& THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
ADD=VARPTR(J%(Ø)):CALL ADD
DATA 48E7,FFFE,41FA,18,43F9,7,FEØØ,45FA,AA,12DB,B5C8,66FA,4EF9,7
DATA FEØØ,2C79,Ø,4,41FA,2Ø,2D48,2E,41EE,22,7Ø16,4281,D258,51C8
DATA FFFC,4641,3D41,52,4CDF,7FFF,4E75,48E7,82,2C79,Ø,4,42AE,2E
DATA 41FA,12,216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4CDF,41ØØ,4E75,4EB9,544F,4E49,C94
DATA 444F,53ØØ,6624,2D7A,FFF2,FE3A,48E7,8Ø8Ø,41FA,1A,2ØØ8,6AC,Ø,4ØØ
DATA 4,91AC,4,2948,64,4CDF,1Ø1,4E75,33FC,6ØØ2,Ø,5CBE,33FC,6ØØ6
DATA Ø,1ØAE,33FC,6ØØ6,Ø,3288,4E79,Ø,4ØØ,JOY,74,79,89
```

CPC

```
1Ø REM Temps infini pour OUTRUN version DK
2Ø MODE 2:MEMORY &7FFF
3Ø FOR I=&8ØØØ TO &812A
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT
6Ø IF B<>27Ø11 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø POKE &8ØE1,&37:POKE &8ØE2,&3Ø
8Ø PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE ORIGINAL"
9Ø PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":CALL &BB18:CALL &8ØØØ
1ØØ DATA 2Ø5,28,129,33,12,128,34,2Ø,1
11Ø DATA 195,Ø,1,49,25Ø,191,2Ø5,238
12Ø DATA 128,33,133,28,14,35,2Ø5,6
13Ø DATA 129,62,76,5Ø,162,76,5Ø,165
14Ø DATA 76,62,195,5Ø,253,79,33,45
15Ø DATA 128,195,16,129,33,168,28,14
16Ø DATA 19,2Ø5,6,129,62,76,5Ø,186
17Ø DATA 76,33,64,128,195,16,129,33
18Ø DATA 187,28,14,14,2Ø5,6,129,62
19Ø DATA 76,5Ø,199,76,33,83,128,195
2ØØ DATA 16,129,33,97,128,34,231,28
21Ø DATA 62,86,33,213,28,195,25,129
22Ø DATA 33,111,128,34,46,29,62,122
23Ø DATA 33,14,29,195,25,129,33,125
24Ø DATA 128,34,94,29,62,33,33,62
25Ø DATA 29,195,25,129,33,99,29,14
26Ø DATA 13,2Ø5,6,129,62,77,5Ø,11Ø
27Ø DATA 77,33,15Ø,128,34,254,79,33
28Ø DATA 57,32,195,99,77,33,124,29
29Ø DATA 14,17,2Ø5,6,129,62,77,5Ø
3ØØ DATA 14Ø,77,33,177,128,34,254,79
31Ø DATA 62,97,33,124,77,195,25,129
32Ø DATA 33,17Ø,29,17,128,169,1,143
33Ø DATA 2,237,176,33,128,19Ø,34,92
34Ø DATA 17Ø,33,2Ø8,128,17,128,19Ø,1
35Ø DATA 26,Ø,237,176,195,213,169,33
36Ø DATA 174,32,54,Ø,35,54,Ø,35
37Ø DATA 54,Ø,33,35,33,54,24,33
38Ø DATA 57,57,34,15Ø,3,195,Ø,1
39Ø DATA 83,8Ø,195,Ø,1,33,133,28
4ØØ DATA 17,133,1Ø8,1,192,3,237,176
41Ø DATA 2Ø1,33,133,1Ø8,17,133,28,1
42Ø DATA 192,3,237,176,2Ø1,6,Ø,124
43Ø DATA 198,48,87,93,237,176,2Ø1,34
44Ø DATA 254,79,2Ø5,25Ø,128,195,133,76
45Ø DATA 237,79,233,33,Ø,1,17,Ø
46Ø DATA Ø,14,65,223,4Ø,129,2Ø1,6Ø
47Ø DATA 192,7,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
```

Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et :
Piste 7, secteur Ø5, a &164, remplacer 35 par ØØ
ou rechercher les octets AE 2B Ø6 Ø3 35 et les remplacer par AE 2B Ø6 Ø3 ØØ
POKE &2264,Ø
(Patrice MAUBERT)

C 64

Après avoir fait un reset :
Pour stopper les collisions :
POKE 44Ø49,96
Pour avoir du temps infini :
POKE 34686,173
Pour retirer les bandes de couleurs :
POKE 33398,32
Pour éxécuter :
SYS 38Ø45 (Frédéric TREMEAU)

Une super surprise pour
POKE 34711,234
POKE 34712,234
POKE 34713,234
POKE 3432Ø,234
POKE 34321,234
POKE 34322,234
POKE 33393,173
POKE 37198,255
POKE 37188,255
SYS 38Ø45

```
1 REM Temps infini sur OUT RUN
1Ø POKE 5328Ø,1:POKE 53281,1:PRINT CHR$(147);CHR$(151)
2Ø FOR I=336 TO 365:READ A:POKE I,A-5:NEXT
3Ø POKE 816,8Ø:POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
4Ø DATA 37,17Ø,249,174,1Ø2,146,169,13,1Ø1
5Ø DATA 174,1Ø7,146,253,7,174,6,146,254,7
6Ø DATA 81,5,6,174,178,146,145,14Ø,81,2Ø7,8
```

```
1Ø REM Temps infini pour OutRun version K7
2Ø MEMORY &3217
3Ø FOR I=&BE8Ø TO &BED8:READ A
4Ø POKE I,A:B=B+A:NEXT
5Ø IF B<>8691 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS!":END
6Ø POKE &BECD,&37:POKE &BECE,&3Ø
7Ø LOAD "":CALL &BE8Ø
8Ø DATA 42,15,188,34,215,19Ø,33,14,188,54
9Ø DATA 195,35,54,148,35,54,19Ø,195,24,5Ø
1ØØ DATA 175,2Ø5,214,19Ø,58,213,19Ø,6Ø,5Ø,213
11Ø DATA 19Ø,254,2,192,33,169,19Ø,34,91,52
12Ø DATA 2Ø1,221,33,91,17Ø,17,Ø,1,2Ø5,234
13Ø DATA 169,33,188,19Ø,34,1Ø,171,195,133,17Ø
14Ø DATA 33,176,32,54,Ø,35,54,Ø,35,54
15Ø DATA Ø,33,38,33,54,Ø,33,57,57,34
16Ø DATA 116,3,195,Ø,1,Ø,2Ø7,83,8Ø
```

OOOPS-UP

AMIGA

Voici les codes :

1	POØ1	21	G8LD	42	UP9F	63	W3RE	84	MUEØ
2	DK51	22	P49X	43	AQ1Q	64	9O5W	85	ER7E
3	3ØFJ	23	AØA5	44	SØ46	65	TRP2	86	NEPT
4	FL59	24	39VS	45	VE96	66	6GI3	87	W8GA
5	QØ58	25	XPE4	46	X94B	67	REWQ	88	PI31
6	FA2Ø	26	FE5C	47	E114	68	IPOU	89	2I1Ø
7	5F6J	27	CXE5	48	D824	69	HGF6	9Ø	A234
8	CKD4	28	32H4	49	84DS	7Ø	FUKØ	91	X3Q1
9	NFØ5	29	PD3Ø	5Ø	SØ4L	71	3ØRT	92	NEC1
1Ø	DØ4G	3Ø	1ØF4	51	FORØ	72	JUEE	93	GUF7
11	4ØV8	31	D947	52	2FF7	73	MIRO	94	A3K9
12	FDLØ	32	FD4G	53	R4KG	74	GULU	95	C5JØ
13	VØ3D	33	DK48	54	39GH	75	JUG8	96	JH9Ø
14	49F8	34	2Ø6G	55	PWØ4	76	R2T7	97	JUBI
15	WAQD	35	DK39	56	OEP5	77	TUP8	98	VØ69
16	XØ38	36	DGLO	57	R4G6	78	KOP9	99	T8ØØ
17	UUØ9	37	DO49	58	MFØ3	79	BIWI	1ØØ	4799
18	4ØFJ	38	6PØ5	59	OW75	8Ø	EBØ1		
19	XØ3C	39	FO49	6Ø	MC9Ø	81	SA3A		
2Ø	DK49	4Ø	4G7H	61	ØOT8	82	S4A9		
		41	XPE5	62	TI27	83	LA8D		

(Antonio SIMOES)

OPERATION STEALTH

ST/AMIGA/PC

DANS L'AÉROPORT

Examiner récupérateur
Utiliser pièce de monnaie sur monnayeur
Examiner journal
Retenir le pays avec qui le SANTA PARAGUA a rétabli les fonctions politiques
Aller dans les toilettes
Entrer dans la première porte
Actionner mallette
Examiner passeport américain
Prendre liasse de billets
Prendre stylo
Actionner calculatrice
Utiliser passeport vierge sur ouverture
Avec les touches haut et bas, faites apparaître la nationalité du journal
Appuyer sur bouton «VALIDER»
Actionner mallette
Sortir des toilettes
Utiliser passeport falsifié sur douanier
Parler hôtesse d'accueil
Examiner télégramme
Sortir de la pièce en allant à gauche
Utiliser billet d'avion sur garde
Se diriger vers le panneau «SALIDA» et y entrer
Vous êtes dans la pièce où un chariot draine des bagages
Les examiner jusqu'à ce que vous trouviez celles appartenant à J.MARTINEZ
Prendre ce bagage
Actionner bagage
Sortir de la pièce
Aller aux toilettes
Entrer dans les toilettes
Actionner rasoir électrique
Utiliser câble électrique sur prise de courant
Votre contact vous donne RDV au parc des mimosas
Sortir de la pièce
Utiliser passeport sur douanier
Aller à gauche pour sortir
Sortir par la porte pneumatique
Se placer devant le panneau «TAXI»
Un taxi va venir vous cherche

DANS LE CENTRE VILLE

A votre arrivée, aller à gauche
Entrer dans la banque
Se diriger vers le guichet
Utiliser liasse de billet sur employé de banque
Vous allez avoir de la monnaie
Recommencer cette action une deuxième fois pour avoir encore de la monnaie
Dans votre inventaire vous devez avoir deux fois le mot monnaie
Sortir de la banque
Aller à droite
Utiliser monnaie sur fleuriste
Prendre oeillet rouge
Utiliser oeillet rouge sur John
Aller à gauche
Aller en haut à gauche de la banque
Vous êtes dans le parc
Asseyez-vous sur le banc
Votre contact J.MARTINEZ arrive et se fait descendre par deux hommes
Il va vous remettre des clés
Retourner à la banque
Ne restez pas près du cadavre de J.MARTINEZ car vous seriez accusé de meurtre
Utiliser carte et clé sur employé de banque
Descendre au coffre par l'escalier
Entrer dans le coffre et en examinant les coffres, chercher le N° 2745
Une fois trouvé, faites:
Utiliser clé sur coffre

OPERATION STEALTH

ST/AMIGA/PC

Vous allez trouver une mallette
Prendre boitier
Prendre l'enveloppe, laquelle va vous être dérobée par les auteurs du crime de J.MARTINEZ, les camarades OESTROVICH et KARPOV
Ils vont vous emmener dans une caverne

DANS LA CAVERNE

Après que les deux protagonistes russes aient fait sauter l'entrée,
Faites, pour vous délivrer:
Actionner sol
Utiliser liens sur morceau de métal
Actionner morceau de métal
Examiner les parois rocheuses
Dès que vous avez découvert celle qui dégage un air frais, faites:
Actionner pic
Recommencer cette action jusqu'à ce que le trou soit assez grand pour que vous passiez
Entrer dedans

SOUS L'EAU

C'est une phase d'arcade assez facile
Un conseil, ne vous éternisez jamais sous l'eau
Reprendre sa respiration dès que les conditions vous le permettent
S'approcher le plus près possible de la pierre sous laquelle vous allez plonger
Dans cette phase aucune action de stratégie n'est possible
Si vous réussissez, vous aurez le plaisir de vous retrouver au centre ville

AU CENTRE VILLE

Vous revoici devant le fleuriste
Aller à gauche
Aller en bas à gauche de la banque
Vous voici près d'une plage
Un mexicain vend des bracelets
Voici à quoi va servir votre monnaie
Utiliser monnaie sur homme
Vous voici en possession du bracelet qui va vous sauver la vie
Aller à l'hotel
Parler portier
Entrer par la porte à battants

DANS L'HÔTEL

Parler réceptionniste
Actionner porte de l'escalier
Y entrer
Ne pas passer par l'ascenceur car une femme de ménage bloque la porte
Monter au dernier étage
Une fois arrivé, aller à la troisième porte
Actionner porte
Une femme vous attend avec un pistolet
Elle vous prend pour un autre: OTTO, vous apprendrez à le connaître
Mais le problème est là: elle s'aperçoit que vous n'êtes pas OTTO
et ce dernier vient avec ses gardes pour vous tuer
Et comment ?
En vous accrochant à une pierre, et en vous plongeant dans l'eau

SUR LE BATEAU

Pendant que OTTO vous submerge de palabres,
Actionner le bracelet salvateur
Il se gonfle
Puis le garde vous balance à l'eau
Pendant deux écrans, vous serez obligé de vous contenter du rôle de spectateur
Vers la moitié du troisième écran, faites:
Actionner bracelet
Vous êtes libre
Maintenant épreuve de vitesse:
Dès que la fille atteint le fond, dirigez-vous vers elle et faites:
Actionner fille
Maintenant, vous allez savoir si vous avez été assez rapide
Si non: vous mourez asphyxié
Si oui: un bateau vient vous chercher
C'est un parent de la fille, c'est pourquoi il était primordial de la délivrer
Une longue séquence de palabre va vous expliquer que la fille est la cousine du président MANIGUA
A partir de là, c'est le grand amour
Vous allez vous infiltrer chez MANIGUA déguisé en comédien
Après votre représentation, JULIA va être kidnappée, et vous ne la retrouverez qu'à la fin du jeu

DEUXIÈME PARTIE

LE LABYRINTHE

C'est une autre séquence d'arcade dont le but est de prendre la clé située à un endroit stratégique.
Une fois la clé prise, un passage s'ouvre donnant accès à un étage supérieur.
Le plus dur est d'éviter les gardes.
Certains vous cherchent pendant que d'autres effectuent des tours de garde.
Stratégie à appliquer:
enfermer tous les gardes.
Une fois enfermés, ils sont hors d'état de nuire et vous laissent opérer librement.
Ce labyrinthe se déroule sur quatre niveaux.
Une fois passé, vous arriverez au bureau du général MANIGUA.
Devant le bureau: actionner porte.

DANS LE BUREAU DU GÉNÉRAL MANIGUA:

Une statue orne le bureau.
Actionner bras statue, Oh, un coffre.
Pour ouvrir le compteur électronique, utiliser boîtier sur coffre, appuyer sur bouton ON/OFF.
Référez-vous au manuel pour savoir comment utiliser le boitier.
Une fois le code trouvé, appuyer sur Valider encore une fois.
Appuyer sur bouton ON/OFF, le boitier s'éteint, prendre boîtier, actionner porte du coffre, prendre lettre.
Les précieux documents sont à vous...heu...enfin, non.
Car voici OTTO qui vous ravit pour la deuxième fois les documents.
C'est ici que s'engage la poursuite en scooter.

SUR LE SCOOTER

Cette phase d'arcade se divise en deux parties.

OPERATION STEALTH

ST/AMIGA/PC

Première partie:
Vous poursuivez OESTROVICH
Des rochers arrivent par vagues et vous devez les éviter.
Pour cela, je vous conseille de faire des virages de droite à gauche.
Cette phase va durer 30 secondes, mais l'énergie de votre scooter s'épuise très vite.
Une fois que vous aurez rattrapé OESTROVICH, vous subtilisez les documents.
Les sbires de OTTO vous poursuivent et essaient de détruire votre scooter.
Ils essaient de vous rentrer dedans.
Cette phase dure une vingtaine de secondes.
Ensuite, les documents sont à vous et le colonel vient vous chercher en sous-marin.

DANS LE SOUS-MARIN
Le colonel épluche les dossiers du Stealth avec vous.
Le Stealth est détenu par l'organisation SPYDER.
Celle-ci demande une rançon de 500 kg de plutonium.
Incapable de réunir la matière demandée dans les délais, le colonel fait de nouveau appel à vous.
Mais le problème est que, selon les dossiers, le Stealth aurait atterri à plus de 100 m sous la surface de la mer.
le sous-marin vous emmène à cet endroit.
Charlie vous remet le compact disc à virus, et les cigarettes.
Une fois largué sous l'eau, voici ce que vous devez faire:

SOUS L'EAU
Dès que vous pouvez bouger, descendez d'un écran.
Examiner toutes les algues, vous devez trouver un tendeur.
Si vous ne trouvez pas, essayez à l'écran suivant, à droite.
Dès que vous l'avez trouvé, allez à droite jusqu'à être coincé par une entrée.
Pour pouvoir l'ouvrir, examiner palmier à la jonction des feuilles du deuxième palmier.
Dirigez-vous vers la jonction, actionner le bouton, entrer dans le trou.

DANS LA BASE
Actionner écoutille.
Dans la cage aux piranhas, utiliser stylo sur serrure, la porte s'ouvre.
Utiliser montre sur mur de gauche.
Utiliser montre sur mur de droite.
Avec la souris se diriger à droite sur le filin.
Une fois au bout, actionner grille.
Là vous attend un labyrinthe avec des rats.
Référez-vous aux notes du premier.
Une fois sorti de cette phase sur 5 niveaux, vous vous retrouverez dans une salle de bains.
Un garde se lave, mettez-le hors d'état de nuire en faisant: actionner garde, prendre serviette, utiliser serviette sur garde, prendre rangers, prendre lacets, utiliser lacets sur garde, prendre vêtements, prendre verre.
Sortir de la pièce, aller vers le bas, prendre la porte.
Actionner tiroirs, examiner tiroirs.
Prendre objets si il y en a.
Après avoir examiné tous les tiroirs, vous devez posséder des tampons vierges et des lacets.
Sortir de la pièce.
Utiliser lacets sur John.
Aller à droite, entrer dans la porte.
Actionner débarras, prendre canot de sauvetage, examiner vêtements.
Actionner vêtements.
Prendre ordre de mission.
Utiliser verre sur fontaine.
Sortir de la pièce.
Aller vers le haut.
L'officier vous demande un verre d'eau.
Aller vers le haut.
Aller à gauche.
Entrer dans la porte.
Utiliser verre d'eau sur officier.
Pendant qu'il a le dos tourné:
Prendre tampon.
Retourner dans la pièce où il y a la fontaine.
Utiliser tampon sur tampon encreur.
Utiliser tampon encré sur ordre de mission.
Sortir de la pièce.
Aller en haut.
Se mettre très près du dactyloscope.
Actionner paquet de cigarettes.
Actionner cigarette (pas la 4ème, c'est la cigarette explosive)
Utiliser papier sur verre.
Utiliser empreinte sur dactyloscope.
Passer le couloir.
Utiliser ordre tamponné sur boîte aux lettres.
Passer la porte laser.
Dans le couloir:
Utiliser câble électrique sur prise de courant.
Actionner rasoir électrique.
Utiliser rasoir électrique sur poubelle.
Passer la porte.
Quand le compte à rebours est déclenché, attendez.
C'est vers 130 au compteur que la ruse du rasoir va s'engager.
Profitant de la situation de diversion:
Utiliser cigarette explosive sur ordinateur.
Dès que celle-ci l'a atteint, actionner OTTO, Julia va être enlevée.
Utiliser disque sur lecteur laser.
Le compte à rebours va stopper, passer par la porte du fond.
Une fois accroché à l'hélico, utiliser tendeur sur bombe.
Dans les airs: actionner canot pneumatique.
Le Dr Why envoie la bombe que les tendeurs lui renvoient en pleine poire.
Vous avez réussi OPERATION STEALTH.
Vous n'avez plus qu'à admirer le génie de Delphine Software, dans la séquence finale.
(Giol Jean-Michel)

P

PLATOON

En arrivant au village, tenez vous en dehors de la quatrième hutte et tuez le Vietnamien innocent jusqu'à ce que votre moral atteigne presque son degré ZERO. Puis entrez rapidement dans la hutte, tuez le soldat et enfoncez le JOYSTICK vers le bas jusqu'à ce que le message "GAME OVER" apparaisse à l'écran. Recommencez le jeu et faites vous tuer par un méchant. On ne pourra plus vous tuer. Attention vous pouvez être emporté par les mines.
(LUCAS)

C 64

```
1 REM munition et moral illimité
2 REM pour le premier tableau
3 REM pour PLATOON
1Ø DATA 37,49,252,37,113,25Ø,174,56
2Ø DATA 146,2Ø1,7,174,7,146,2Ø6,7
3Ø DATA 81,172,7,174,79,146,116,6
4Ø DATA 174,7,146,117,6,174,93,146
5Ø DATA 216,7,174,1Ø1,146,119,231,81
6Ø DATA 86,8,174,86,146,2Ø1,7,174
7Ø DATA 8,146,2Ø6,7,174,227,146,119
8Ø DATA 231,174,178,146,59,194,146
9Ø DATA 21,194,146,216,194,174,5
1ØØ DATA 146,119,194,81,5,9
11Ø FOR A=544 TO 619: READ B
12Ø POKE A,(B-5): S=S+B: NEXT
13Ø IF S<>9128 THEN PRINT "ERREUR":END
14Ø PRINT "INSEREZ CASSETTE ... ": SYS
```

C 64

Une fois le jeu chargé, tapez HAMBURGER-HILL (le signe "-" est le moins du pavé numérique). Vous pouvez maintenant utiliser les touches F1 et F4 pour avancer dans la jungle.Utilisez F5 ou F6 pour allumer ou éteindre un bouclier. Quand vous avancez assurez-vous que le bouclier est éteint, avant d'entrer dans une trappe.

ST

Pour avoir des vies infinies :
POKE &999,&3C

CPC

```
1 "Vies, munitions, grenades, moral et temps infinis
2 "pour PLATOON version Cassette
1Ø DATA 33,31,128,1,49,1,17,3,128,62,37
2Ø DATA 243,237,79,237,95,174,235,119,35,19,11,12Ø
3Ø DATA 177,32,242,33,37,16Ø,34,68,128,195,31,128,33,65
4Ø DATA 16Ø,17,16,255,237,83,227,69,1,1Ø7,Ø,237,176,33
5Ø DATA 24,2,34,84,81,175,5Ø,128,68,195,Ø,64
6Ø DATA 58,Ø,16,254,182,4Ø,62,254,32,4Ø,22
7Ø DATA 62,253,5Ø,214,8,62,42,5Ø,12Ø,16,62,253,5Ø,1Ø6
8Ø DATA 9,62,195,5Ø,17Ø,8,24,71,62,253,5Ø,233,11,5Ø
9Ø DATA 122,7,5Ø,72,21,62,253,5Ø,199,24,62,2Ø5,5Ø,137
1ØØ DATA 9,175,5Ø,145,2,5Ø,217,4,5Ø,218,4
11Ø DATA 5Ø,18Ø,12,24,35,62,253,5Ø,17,16,175
12Ø DATA 5Ø,24,16,5Ø,25,16,5Ø,1Ø1,22,62,2Ø1,5Ø,29
13Ø DATA 22,62,253,5Ø,156,8,62,1Ø2,5Ø,85,2,62,253,5Ø
14Ø DATA 44,5,195,64,Ø
15Ø MEMORY 32767: MODE 1: C=Ø: FOR A=4Ø96Ø TO 41131
16Ø READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT
17Ø IF C <> 15278 THEN PRINT «ERREUR DANS LES DONNEES»:
END
18Ø " PREMIER TABLEAU
19Ø POKE 41Ø47,58: POKE 41Ø52,2Ø1: POKE 41Ø37,58: POKE
41Ø42,2Ø1
2ØØ " DEUXIEME TABLEAU
21Ø POKE 41Ø59,58: POKE 41Ø7Ø,58: POKE 41Ø75,1
22Ø " TROISIEME TABLEAU
23Ø POKE 41Ø95,33: POKE 41115,58: POKE 4112Ø,Ø: POKE
41125,58
24Ø PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ... ": FOR T=1 TO 1ØØØ: NEXT
25Ø ON ERROR GOTO 28Ø: ù TAPE
26Ø MODE 1: LOAD"!",32771: CALL 4Ø96Ø
```

CPC

Pour avoir dans la première partie :
Grenades infinies :
POKE 48438,44
Moral infini :
POKE 48595,44
Munitions infinies :
POKE 48395,96
Vies infinies :
POKE 485Ø1,96
Pour avoir dans la deuxième partie :
Moral infini :
POKE 16182,44
Munitions infinies :
POKE 15998,44
Vies infinies :
POKE 16Ø94,96
Pour avoir dans la troisième partie :
Moral infini :
POKE 15219,44
Munitions infinies :
POKE 15116,96
Vies infinies :
POKE 15146,96
POKE 7236,44
Temps infini :
POKE 69Ø3,Ø

C 64

PACMANIA

C64

● Vies infinies : POKE 2852Ø,234
POKE 28521,234 : SYS 38ØØ
(Michel MONFORT)

```
1 REM Vies infinies pour PACMANIA
1Ø DATA 37,91,25Ø,174,86,146,2Ø7,7,174,6,146,2Ø8,7
2Ø DATA 1Ø1,77,82,85,174,99,146,139,1Ø,174,6,146,14Ø
3Ø DATA 1Ø,81,5,9,174,17Ø,146,1Ø9,116,81,5,61
4Ø FOR A=32Ø TO 357: READ B: C=C+B: POKE A,B-5: NEXT
5Ø IF C<>3885 THEN PRINT " Erreur de data !!": END
6Ø POKE 157,128: SYS 32Ø
```

ST

● Pour avoir des vies infinies : Prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier programme "Z.PRG" et rechercher les octets : 5339ØØØØØØEA et les remplacer par : 6ØØ4ØØØØØØE. Pour les heureux possésseurs de MUTIL cela se trouve en 96AØ. (Gillus)

AMIGA

A taper en "Amiga Basic"

```
1 REM Vies infinies  pour PACMANIA
1Ø DATA 2c79,Ø,4,2Ø7c,fe,88cØ,43f9,7
2Ø DATA fØØØ,3Ø3c,145,12d8,51c8,fffc,22fc,dbfc
3Ø DATA Ø,22fc,7e,4e5d,32bc,4e75,4eb9,7
4Ø DATA fØ1a,41fa,a,2948,15a,4eec,c,4df9
5Ø DATA Ø,4cØØ,33fc,5,Ø,d22Ø,33fc,5339
6Ø DATA Ø,d34e,4ed6,Ø
7Ø CO=Ø: VA=523776&: FOR A=VA TO 523862& STEP 2
8Ø READ B$: B=VAL("&h"+B$): CO=CO+B: POKEW A,B: NEXT A
9Ø IF CO<>251583& THEN PRINT "Erreur datas !!": END
1ØØ PRINT: INPUT "Insérer PACMANIA et tapez <RETURN>";OK$
11Ø POKEW 523854&,7737: CALL VA
```


CPC

```
1Ø REM Vies infinies version Disquette de Cyrille JUDAS et Eric DELUMEAU
2Ø READ A$:WHILE A$<>"AAA":POKE &A4ØØ+I,VAL("&"+A$):READ A$:I=I+1:WEND
3Ø READ A$:WHILE A$<>"BBB":POKE &AØØØ+J,VAL("&"+A$):READ A$:J=J+1
4Ø B=B+VAL("&"+A$):WEND:IF B<>47569 THEN PRINT"AIE ! ERREUR DATAS":END
5Ø READ A$:WHILE A$<>"CCC":POKE &4Ø+K,VAL("&"+A$):READ A$:K=K+1:WEND
6Ø MODE Ø:CALL &A4ØØ
7Ø  DATA  21,ØØ,AØ,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø4,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,AAA
8Ø  DATA  C3,1A,Ø1,Ø1,ØØ,84,Ø3,2Ø,19,ØØ,14,Ø6,18,18,Ø9
9Ø  DATA  12,ØA,14,Ø1,Ø2,ØB,Ø4,Ø8,Ø3,Ø6,ØØ,F3,2A,Ø7,Ø1
1ØØ  DATA  Ø1,Ø1,BC,ED,49,Ø4,ED,69,Ø5,ØC,7D,CB,3F,C6,1A
11Ø  DATA  ED,49,Ø4,ED,79,Ø5,ØE,Ø6,ED,49,Ø4,ED,61,3A,Ø3
12Ø  DATA  Ø1,Ø1,1Ø,7F,F6,8C,ED,79,3A,Ø4,Ø1,6F,26,ØØ,11
13Ø  DATA  CD,Ø2,19,7E,ED,49,ED,79,21,Ø9,Ø1,ØE,ØØ,E5,6E
14Ø  DATA  26,ØØ,19,ED,49,7E,ED,79,E1,23,ØC,CB,61,28,EF
15Ø  DATA  31,84,Ø3,21,ØØ,CØ,3E,Ø1,16,Ø4,CD,CC,Ø1,3A,19
16Ø  DATA  Ø1,B7,28,3B,21,ØØ,4Ø,Ø6,7F,11,C4,CØ,72,ED,59
17Ø  DATA  73,ED,51,7E,BA,2Ø,29,ØE,C4,3E,11,16,14,CD,C5
18Ø  DATA  Ø1,ØE,C5,3E,15,16,18,CD,C5,Ø1,ØE,C6,3E,19,16
19Ø  DATA  1C,CD,C5,Ø1,ØE,C7,3E,1D,16,2Ø,CD,C5,Ø1,Ø1,CØ
2ØØ  DATA  7F,ED,49,21,84,Ø3,3E,Ø5,16,1Ø,CD,CC,Ø1,C3,4Ø
21Ø  DATA  ØØ,E9,Ø6,7F,ED,49,21,ØØ,4Ø,3D,32,EB,Ø2,7A,32
22Ø  DATA  ØC,Ø3,22,ØA,Ø3,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,21,ØØ,Ø3
23Ø  DATA  DD,21,EE,Ø2,CD,89,Ø2,21,ØØ,Ø3,7E,B7,2Ø,F2,3A
24Ø  DATA  ØD,Ø3,B7,2Ø,1C,3C,32,ØD,Ø3,DD,21,FB,Ø2,CD,89
25Ø  DATA  Ø2,21,ØØ,Ø3,DD,21,EC,Ø2,CD,89,Ø2,21,ØØ,Ø3,CB
26Ø  DATA  6E,28,F2,21,ØØ,Ø3,DD,21,E8,Ø2,DD,34,Ø3,CD,89
27Ø  DATA  Ø2,21,ØØ,Ø3,DD,21,EC,Ø2,CD,89,Ø2,21,ØØ,Ø3,CB
28Ø  DATA  6E,28,F2,DD,21,EE,Ø2,CD,89,Ø2,DD,21,E8,Ø2,21
29Ø  DATA  ØØ,Ø3,3A,Ø3,Ø3,DD,BE,Ø3,2Ø,D6,DD,21,F1,Ø2,2A
3ØØ  DATA  Ø3,Ø3,DD,75,Ø3,DD,74,Ø4,3A,Ø6,Ø3,DD,77,Ø6,3A
31Ø  DATA  Ø5,Ø3,E6,FØ,3C,DD,77,Ø5,C6,Ø7,DD,77,Ø7,2A,ØA
32Ø  DATA  Ø3,CD,89,Ø2,2A,ØA,Ø3,11,ØØ,1Ø,19,22,ØA,Ø3,DD
33Ø  DATA  21,E8,Ø2,3A,ØC,Ø3,DD,BE,Ø3,2Ø,8F,Ø1,7E,FA,AF
34Ø  DATA  ED,79,C9,DD,46,ØØ,DD,23,C5,DD,7E,ØØ,DD,23,CD
35Ø  DATA  BØ,Ø2,C1,1Ø,F4,Ø1,7E,FB,11,1Ø,CØ,ED,78,CB,67
36Ø  DATA  C8,BA,38,F8,ØC,ED,78,77,23,ØD,18,FØ,F5,F5,Ø1
37Ø  DATA  7E,FB,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,F1,F1,C9,F1,ØC
38Ø  DATA  ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,54,44,55,5C
39Ø  DATA  58,5D,4C,45,4D,56,46,57,5E,4Ø,5F,4E,47,4F,52
4ØØ  DATA  42,53,5A,59,5B,4A,43,4B,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2
41Ø  DATA  4A,ØØ,Ø9,46,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,49,2A,FF,Ø2,Ø7,ØØ
42Ø  DATA  C3,17,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,BBB
43Ø  DATA  21,AF,18,36,ØØ,21,84,Ø3,C3,84,Ø3,33,ØØ,CCC
```

● Pour avoir des vies infinies : Si on a un zoli z'éditeur de zecteurs, on recherche la chaîne 21 83 43 35 F2 et z'on la remplace par 21 83 43 ØØ F2. Et pour les heureux possesseurs du Multiface II, ils peuvent rentrer le Poke : POKE &18AF,Ø
Pour être invulnérable :
Rechercher avec un éditeur : 43 B7 C2 4C 18 et remplacer 43 B7 ØØ ØØ ØØ. Pour les multifaceux ou les pokeux :
POKE &17Ø7,Ø
POKE &17Ø8,Ø
POKE &17Ø9,Ø
(Patrice MAUBERT)

PLATOON — ST

Tapez le listing puis sauvegardez le. Faites Run. Ce programme genère un fichier "PLATOON+.PRG" sur votre disquette.

Pour jouer:

1) Faire RESET puis inserez la disquette et double-clickez sur PLATOON+.PRG

2) Quand vous verrez le lecteur de disquettes s'arreter, inserez la disquette PLATOON puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.

```
' Munitions, moral et temps infinis sur PLATOON
' de J.M.
Do
  Read A$
  Exit If A$="***"
   C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
'
B$=B$+Mki$(Ø)+Mki$(&H42)+Mki$(&H12ØØ)
'
Open "o",#1;"\PLATOON+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
'
Data  6Ø1A,ØØØØ,Ø158,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data  ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data  ØØØØ,FFFF,7ØFF,4267,2FØØ,2FØØ
Data  3F3C,ØØØ5,4E4E,487A,Ø116,3F3C
Data  ØØØ9,4E41,3F3C,ØØØ7,4E41,4267
Data  487A,Ø12B,3F3C,ØØ3D,4E41,38ØØ
Data  4DF9,ØØØ5,ØØØØ,2FØE,2FØE,3FØ4
Data  3F3C,ØØ3F,4E41,3FØ4,3F3C,ØØ3E
Data  4E41,41FA,ØØØE,3D7C,4EB9,ØØ48
Data  2D48,ØØ4A,4ED6,347C,Ø14Ø,43EA
Data  ØØ8Ø,3Ø7C,ØØCØ,7ØØF,2ØC9,D3FC
Data  Ø1ØØ,ØØØØ,51C8,FFF6,21CA,ØØD8
Data  41FA,ØØ12,7Ø7F,24D8,51C8,FFFC
Data  11FC,ØØ38,FA17,4E75,48E7,8Ø8Ø
Data  41F9,ØØØ1,5ØØØ,3Ø3C,4A6E,ØC68
Data  87FE,ØØØA,66ØØ,ØØ24,4268,ØE12
Data  4268,1FAC,314Ø,Ø3Ø2,314Ø,Ø332
Data  534Ø,314Ø,Ø4FØ,314Ø,Ø53E,314Ø
Data  1ØCE,6ØØØ,ØØ3E,ØC68,7FD8,ØØØA
Data  66ØØ,ØØ1E,Ø314,1Ø2Ø,4268,ØD38
Data  4268,ØDE2,4268,12F8,4268,1DEØ
Data 4268,1E78,6ØØØ,ØØ18
Data  314Ø,9B4C,534Ø,314Ø,ØDB8,314Ø
Data  133C,4268,ØDDC,4268,1168,4CDF
Data  Ø1Ø1,2F38,Ø118,4E75,48E7,4ØCØ
Data  41FA,FFFA,22Ø8,4841,EC49,3Ø7C
Data  Ø1ØØ,2F7Ø,1ØØØ,ØØØ8,4CDF,Ø1Ø2
Data  4E75,1B63,Ø71B,62Ø6,1B45,1B59
Data  2A2D,4A6F,7973,7469,636B,2Ø48
Data  6562,646F,Ø7ØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data  ØØØØ,ØØØØ,ØØ6C,6F61,6465,722E
Data  6269,6EØØ,***
```

ST

POWER STYX — AMIGA

```
1 REM Vies infinies pour POWER STYX de De MANNET
1Ø DATA 2c7e,5,9,2Ø81,1Ø3,88c5,43fe,c
2Ø DATA fØØ5,3Ø41,14a,12dd,51cd,1ØØØ1,23Ø1,dcØ1
3Ø DATA 5,23Ø1,83,4e62,32c1,4e7a,4ebe,c
4Ø DATA fØ1f,41ff,f,294d,117,4ef1,11,41ff
5Ø DATA 13,23cd,a,4143,4efe,a,4ØØ5,34Ø1
6Ø DATA 66Ø5,7,e44b,4efe,7,dØØ5
7Ø FOR A=128Ø& TO 137Ø& STEP 2
8Ø READ B$: B=VAL("&h"+B$)-5
9Ø C=C+B: POKEW A,B: NEXT A
1ØØ IF C<>2868Ø4& THEN PRINT "Erreur...": END
11Ø PRINT "Insérez le disque, cliquez CANCEL ..."
12Ø PRINT " ... et tapez une touche"
13Ø IF INKEY$="" THEN 13Ø
14Ø CALL 128Ø&
```

P.O.W. — AMIGA

● Avec un éditeur de secteur, changez les mots qui se trouvent sur la piste 62, secteur Ø2, head Ø, block 1366. Changez target1 et target2 par le mot targetØ. Utilisez un éditeur de secteur qui recalcule le scheclisem lors de la réécriture du secteur sous peine d'avoir une erreur lors du chargement. Cette bidouille permet d'avoir les plus grandes cibles aussi bien au fond, qu'au premier plan lors de l'entraînement, ce qui permet d'avoir plus de chance de devenir général. (Nicolas DAMIENS)

PSYCHO SOLDIER

CPC

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &7468,Ø
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets 3A ØE C6 3D 32 et remplacez-les par 3A ØE C6 ØØ 32
(Patrice MAUBERT)

C 64

● Pour avoir des vies infinies :
POKE 594ØØ,165
RUN
(Eric DEGRANGE)

```
1 REM Vies illimitées
2 REM pour PSYCHO SOLDIER
1Ø  DATA  5,37,91,25Ø,77,174,37
2Ø  DATA  146,89,8,174,7,146
3Ø  DATA  91,8,146,57,15,174
4Ø  DATA  64,146,56,15,1Ø9,243
5Ø  DATA  37,213,1Ø1,77,82,85
6Ø  DATA  174,17Ø,146,13,237,81
7Ø  DATA  5,135
8Ø  READ X: FOR A=541 TO 578
9Ø  READ B:POKE A,(B-X):C=C+B:NEXT
1ØØ  IF C<>3916 THEN 12Ø
11Ø  POKE 157,128: SYS 541
12Ø  PRINT "ERREUR DANS LES DONNEES"
```

PUFFY'S SAGA — ST

● Si vous mettez le jeu en pause lorsque votre niveau de santé atteint zéro et que vous appuyez de F1 à F7 on vous accordera 4 clefs, 4 diamants, 2000 points de santé et vous serez transporté vers un tableau ultérieur. De plus si en jouant vous disposez de diamants magiques, vous pouvez enfoncer les touches F6 et F7 pour visualiser une carte du présent tableau.

● Appuyer sur Caps Lock+ UNDO pour changer de tableau.
(Paul MILLER)

PREDATOR

● Pour avoir des vies infinies:
POKE 5672,165 : POKE 5643,165
Pour avoir du temps infini:
POKE 7178,165
Exécution : SYS 1536

C 64

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &A7A3,Ø
Pour choisir le nombre de vies :
POKE &9751,Nb-1
Pour avoir des munitions infinies :
POKE &35E5,Ø
POKE &35C2,Ø
Pour avoir le temps infini :
POKE &E69F,&C9
Pour avoir des grenades infinies :
POKE &86AE,&C9
Pour avoir l'immunité:
POKE & A77C,Ø

● Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE $1628,$A5 : POKE $16ØB,$A5
-Les grenades infinies: : POKE $1Ø5D,$A5
-Le temps infini : POKE $1CØA,$A5
Lancement:
SYS $6ØØ

C 64

```
1Ø REM Vies infinies pour PREDATOR K7
15 REM de Patrick FUNARO
2Ø MODE 2:MEMORY &3FFF
3Ø FOR I=&7DØØ TO &7D4C
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>6Ø84 THEN PRINT "ERREUR !":END
7Ø LOAD "":CALL &7DØØ
8Ø DATA 33,9,125,34,78,66,195,176,66
9Ø DATA 33,2Ø,125,34,65,Ø,62,195
1ØØ DATA 5Ø,64,Ø,33,68,125,17,8
11Ø DATA Ø,62,153,2Ø5,123,Ø,42,7Ø
12Ø DATA 125,237,91,72,125,62,136,2Ø5
13Ø DATA 123,Ø,58,69,125,254,2,2Ø4
14Ø DATA 6Ø,125,42,74,125,34,58,125
15Ø DATA 195,Ø,Ø,175,5Ø,194,53,5Ø
16Ø DATA 124,167,2Ø1,1,1,1,1,1
17Ø DATA 1,1,1,Ø
```

CPC

```
1 REM Munitions, temps et vies infinis sur PREDATOR
1Ø FOR I=494Ø8 TO 4948Ø:READ A:POKE I,A-5:NEXT
2Ø POKE 8Ø8,Ø:POKE 8Ø9,193:LOAD
3Ø DATA 167,23,165,198,174,229,147,238,7,145,239
4Ø DATA 7,146,2Ø7,7,81,242,251,167,36,165,198,147
5Ø DATA 211,6,145,212,6,81,33,198,178,1Ø,198,146
6Ø DATA 256,9,167,55,165,198,147,12Ø,197,145,121
7Ø DATA 197,81,24Ø,7,174,17Ø,146,45,27,146,16,27
8Ø DATA 146,98,21,146,15,33,146,184,2Ø,81,5,11,75,91,72
```

```
1Ø REM Vies et munitions infinies pour PREDATOR version Cassette
2Ø REM de Sébastien REMMONTEAU 1988
3Ø MODE 1:FOR N=&7FØØ TO &7F3Ø:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
4Ø INPUT "Vies infinies";A$
45 IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7FØD,Ø ELSE INPUT "NOMBRE DE VIES";A:IF A<>Ø THEN POKE &7F12,A-1
5Ø INPUT "Balles infinies";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7F17,Ø:POKE &7F1C,Ø
6Ø INPUT "Temps infini";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7F21,&C9
7Ø INPUT "Grenades infinies";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7F26,&C9
8Ø INPUT "Invulnérabilité";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7F2B,Ø
9Ø PRINT:PRINT "Mettre cassette d'origine...":ON ERROR GOTO 1ØØ:ùTAPE
1ØØ FOR N=1 TO 1ØØØ:NEXT:MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4ØØØ
1Ø5 POKE &4Ø25,&C3:POKE &4Ø26,Ø:POKE &4Ø27,&7F:CALL &42BØ
11Ø DATA 2A,E1,1,E5,11,C2,3B,A7,ED,52,CØ,E1,3E,3D,32,A3,A7,3E,5,32,51,97,3E,35,32,E5,35
12Ø DATA 3E,3D,32,C2,35,3E,3A,32,9F,EC,3E,21,32,AE,86,3E,3D,32,7C,A7,EB,E9
```

CPC

PINK PANTHER

CPC

```
1Ø 'Pour PINK PANTHER disquette
2Ø 'Somnanbules immobiles
3Ø 'Par Manuel NOGUEIRA
6Ø BORDER 1:INK Ø,Ø:MODE 1
7Ø M=&AFØØ
8Ø READ a$:IF a$= "DANIEL" THEN 1ØØ
9Ø POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 8Ø
1ØØ LOCATE 8,12:PRINT "SOMNAMBULE IMMOBILE (O/N):"
11Ø a$=UPPER$(INKEY$)
12Ø IFa$="O" THEN 15Ø
13Ø IF a$="N" THEN POKE &AF15,&C3:GOTO 17Ø
14Ø GOTO 11Ø
15Ø CLS:LOCATE 8,8:PRINT "DEPROTEGER LA DISQUETTE EN ECRITURE"
16Ø LOCATE 3,1Ø:PRINT "CE POKE RESTERA GRAVE SUR LE DISQUE"
17Ø LOCATE 1,12:PRINT "MET LE DISQUE ORIGINAL ET APPUYE SUR UNE
TOUCHE"
18Ø CALL &BB18
19Ø CALL &AFØØ
2ØØ CLS:ùCPM
21Ø DATA e,7,cd,f,b9,c5,11,Ø,Ø9,cd,c3,c7,21,Ø,4Ø,e
22Ø DATA c8,cd,66,c6,3e,c9,32,13,4Ø,cd,4e,c6,c1,cd,18,b9,c9,DANIEL
```

● Pour les bô CPC version disquette.
Pour obtenir l'immobilité du somnabule :
POKE &4B9,&C9
Pour ne plus avoir de problèmes avec l'inspecteur :
POKE &4BE,&C9
Pour que les instruments sonores (radios...) ne fonctionnent pas au passage de la Panthère Rose :
POKE &4C3,&18
Pour pouvoir choisir sa maison (au début; acheter le chapeau et aller dans la maison de son choix).
POKE &4CD,&3A
(Cyprien COMPIGNE)

● Voilà un moyen très simple pour se débarrasser du somnambule. En effet, au début du jeu, vous devez doubler le somnambule jusqu'à que l'on soit bloqué par le mur. Choisissez dans la bulle d'option le symbole (ressort) : après faites un pas vers l'arrière et gonflez l'objet sélectionné. Le somnambule arrivera, marchera sur l'objet qui est un ressort, et donc sautera et restera coincé dans le mur.
(Nicolas CABARROU)

PROHIBITION

```
1 REM 128 vies pour PROHIBITION version Disquette.
10 B=Ø:FOR I=&9ØØØ TO &9ØF5:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
2Ø IF B<>2Ø969 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
3Ø PRINT"DISQUETTE PROHIBITION":CALL &BB18:CALL &9ØØØ,128
4Ø  DATA  221,126,Ø,5Ø,131,144,42,66,19Ø,17,2Ø,Ø,25,54,3,14,7,2Ø5,15,185
5Ø  DATA  17,Ø,9,33,Ø,64,14,146,2Ø5,1Ø2,198,58,Ø,64,254,61,32,47,58,131
6Ø  DATA  144,5Ø,254,64,2Ø5,78,198,121,254,147,32,46,229,42,66,19Ø,17,2Ø
7Ø  DATA  Ø,25,54,2,225,17,Ø,1,14,7Ø,2Ø5,1Ø2,198,213,17,96,64,2Ø5,118,144
8Ø  DATA  2Ø9,2Ø5,78,198,195,178,193,14,147,2Ø5,1Ø2,198,58,131,144,5Ø,148
9Ø  DATA  66,24,2Ø2,22,11,14,145,2Ø5,1Ø2,198,213,17,12,64,2Ø5,118,144,2Ø9
1ØØ  DATA  2Ø5,78,198,24,22Ø,229,197,33,132,144,1,115,Ø,237,176,193,225,2Ø1
11Ø  DATA  Ø,32,32,32,32,32,32,84,72,65,78,75,83,32,84,79,32,71,65,86,73,78
12Ø  DATA  32,7Ø,79,82,87,65,82,68,32,7Ø,79,82,32,7Ø,73,78,68,73,78,71,32
13Ø  DATA  84,72,69,32,54,49,5Ø,56,32,8Ø,79,75,69,44,32,71,66,72,32,7Ø,79
14Ø  DATA  82,32,7Ø,73,78,68,73,78,71,32,52,54,52,47,54,54,52,32,8Ø,79,75
15Ø  DATA  69,32,65,78,68,32,82,112,77,32,7Ø,79,82,32,84,72,69,32,67,79,68
16Ø  DATA  73,78,71,32,32,32,32,32,32
```

● Ouvrir PROHIB.PRG, secteur 16 sur 114 chercher F9 AØ 33 FC ØØ Ø3 ØØ ØØ 3D, remplacer 33 FC ØØ Ø3, par 33 FC ØØ X: X vies. (Sylvain LEDOYEN)

ST

● Pour avoir des vies illimitées :
POKE 5Ø196,234
POKE 5Ø197,234
POKE 5Ø198,234
Pour éxécuter :
SYS 49152
(Philippe RISCHEBE)

C 64

```
1 'Vies infinies pour Prohibition version Cassette
1Ø B=Ø:FOR I=&2ØØØ TO &2Ø5F:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
2Ø IF B<>8833 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
3Ø MODE Ø:BORDER Ø:INK Ø,3:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,Ø:CALL &2ØØØ
4Ø DATA 33,14,32,17,1ØØ,Ø,1,8Ø,Ø,237,176,195
5Ø DATA 1ØØ,Ø,243,49,255,255,33,Ø,192,17,128
6Ø DATA 63,175,2Ø5,161,188,33,23Ø,Ø,17,Ø,64
7Ø DATA 175,2Ø5,161,188,33,Ø,64,17,Ø,64,175
8Ø DATA 2Ø5,161,188,33,Ø,128,17,Ø,32,175,2Ø5
9Ø DATA 161,188,175,5Ø,1Ø5,11,33,24,1,34,1Ø6
1ØØ DATA 11,33,Ø,192,17,Ø,32,175,2Ø5,161,188
11Ø DATA 243,33,Ø,192,17,Ø,16Ø,1,Ø,32,237,176
```

● Vies, balles et temps infinis :
POKE &A152,Ø :
POKE &A157,21Ø
POKE &A15B,Ø :
POKE &A15C,Ø

CPC

Tapez ce listing en GFA basic puis sauvegardez le. Inserez une disquette vierge puis faites RUN. Ce programme genere un fichier PROHIB_+.TOS sur votre disquette. Pour jouer: 1) Faire RESET 2) Inserez la diquette contenant PROHIB_+.PRG 3) Double-clickez sur PROHIB_+.PRG 4) Quand le lecteur de disquettes s'arretera, inserez la disquette PROHIBITION puis tapez une touche le jeu demarrera normalement.

```
' Prohibition +
'- Temps illimite
Do
  Read A$
  Exit If A$="***"
 C$=Mki$(Val("&H"+A$))
Loop
Open "o",#1;"\prohib_+.prg"
Print #1;B$;
Close #1
End
Data 6Ø1a,ØØØØ,ØØ58,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ffff
Data 4ffa,ØØfe,2f3c,ØØØØ,Ø2ØØ,487a,fef4,2f3c,ØØ4a,ØØØØ,4e41,3f3c,ØØØ7,4e41
Data 4267,487a,ØØ36,3f3c,ØØ4e,4e41,487a,ØØ2b,487a,ØØ27,487a,ØØ16,2f3c,ØØ4b
Data ØØØ3,4e41,2e4Ø,426f,Ø9Øe,2fØØ,4eef,Ø1Ø4,7Ø72,6f68,6962,2e7Ø,7267,ØØØØ
Data 2a2e,2aØØ,ØØØØ,***
```

ST

PHOBIA

● Pour avoir des vies des infinies, prenez un éditeur de secteur et éditer le fichier PHOBIA.PRG dans le répertoire AUTO et rechercher les octets : ØØ Ø4 ØØ Ø4 ØØ 18 42 A8 et les remplacer par 99 99 99 99 ØØ 18 42 A8
(OMD)

ST

● Pour avoir les vies infinies, charger le jeu, faites un Reset puis tapez :
POKE 539Ø,189
Pour voir la fin du jeu, faites un Reset puis tapez :
SYS 2497
(LUCAS)

C 64

```
1 REM Donne les vies infinies
2 REM pour PHOBIA de LUCAS
1Ø DATA 162,Ø,189,16,192,157,Ø,4
2Ø DATA 232,224,2Ø,2Ø8,245,76,37
3Ø DATA 192,3,8,5,1,2Ø,32,2,25
4Ø DATA 32,2Ø,9,13,32,1,14,4,32
5Ø DATA 9,1,14,32,162,Ø,189,53
6Ø DATA 192,157,152,1,232,224,61
7Ø DATA 2Ø8,245,76,152,1,32,86
8Ø DATA 245,169,168,141,232,2,169
9Ø DATA 1,141,233,2,76,188,2,169
1ØØ DATA 182,141,131,9,169,1,141
11Ø DATA 132,9,24,76,32,8,169,195
12Ø DATA 141,8,9,169,1,141,9,9,76
13Ø DATA 32,8,169,173,141,14,21,169
14Ø DATA 49,141,111,192,169,8,141
15Ø DATA 112,192,76,49,8,169,147
16Ø DATA 32,21Ø,255,76,Ø,192
17Ø PRINT CHR$(147)
18Ø FOR A=49152 TO 49273
19Ø READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
2ØØ IF C=11462 THEN SYS 49266:END
2ØØ PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
```

C 64

PHANTOM CLUB

CPC

```
 1 'Energie infinie sur PHANTOM CLUB version Disquette
10 FOR i=&93ØØ TO &93C4:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):X=X+VAL("&"+a$):NEXT
2Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,11:INK 2,2Ø:INK 3,26
25 IF X<>21798 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &93ØØ
3Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,21,19,93,11
4Ø DATA 19,B3,Ø1,ØØ,Ø1,D5,ED,BØ,C9,21,ØØ,CØ,3E,ØA,Ø6,Ø3
5Ø DATA ØE,45,CD,61,B3,21,4Ø,ØØ,3E,14,Ø6,Ø9,ØE,43,CD,61
6Ø DATA B3,21,ØØ,CØ,3E,1E,Ø6,Ø3,ØE,45,CD,61,B3,21,4Ø,ØØ
7Ø DATA 11,ØØ,A8,7E,EE,E5,77,23,1B,7A,B3,2Ø,F6,ØØ,ØØ,ØØ
8Ø DATA 21,5Ø,EØ,36,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FB,C3,49
9Ø DATA 29,22,C6,B3,32,C8,B3,3E,49,32,C5,B3,C5,CD,7B,B3
1ØØ DATA 21,C8,B3,34,C1,1Ø,F5,79,32,C5,B3,3A,C8,B3,57,1E
11Ø DATA ØØ,CD,63,C7,3E,4C,Ø1,7E,FB,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9
12Ø DATA 3A,C8,B3,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E,41,CD,5C,C9,3E
13Ø DATA Ø2,CD,5C,C9,3A,C5,B3,CD,5C,C9,3E,2A,CD,5C,C9,3E
14Ø DATA FF,F3,CD,5C,C9,2A,C6,B3,Ø1,7E,FB,CD,E5,C6,FB,22
15Ø DATA C6,B3,C3,1C,C9
```

● Pour avoir 18 vies, prendre un éditeur de secteur, ouvrir le disque, piste 31 secteur 48 adresse ØØ28 mettre 12.
(Robert MATHIEU)

● Pour choisir l'écran : POKE &EØ1Ø,Nb
(Nb est égal à un numéro)
Pour avoir l'énergie infinie : POKE &54A4,&3C
Pour avoir les vies infinies : POKE &544B,Ø
(Diégo PRADOS)

PSYCHO PIGS

CPC

● Pour avoir des vies infinies, rechercher à partir d'un éditeur de secteur les octects suivants : 21 78 26 22 95 26 3E Ø3 et les remplacer par : 21 78 26 22 95 26 3E 2D.
(Diégo PRADOS)

● Pour avoir 128 vies, il vous suffit de prendre un éditeur de secteurs, et de rechercher les octets : 22 95 26 3E Ø3 32 18 24 et de les remplacer par 22 95 26 3E 8Ø 32 18 24. Voilà c'est tout.
(Florent GERY)

```
1Ø REM VIES INFINIES SUR PSYCHO PIGS UXB
15 REM version DK de Cyrille & Eric
2Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,24:INK 2,16
25 INK 3,6:OUT &FA7E,1
3Ø FOR I=&A173 TO &A173+868:READ a$
35 A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT I
4Ø  POKE &A172,&F3
5Ø  IF B<>9772Ø THEN PRINT"ERREUR DATAS":END
6Ø  CALL &A172:POKE 8221,125:CALL &8ØØ2
7Ø      DATA  DD,21,B2,A4,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ
8Ø      DATA  DD,23,22,84,A4,5D,CD,C9,A3,21,82,A4
9Ø      DATA  35;CA,88,A2,21,83,A4,35,2Ø,17,21,2B
1ØØ     DATA  AØ,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
11Ø     DATA  F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,42,A3,DD,6E,ØØ
12Ø     DATA  DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23
13Ø     DATA  DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,54,A2,DD
14Ø     DATA  23,DD,7E,ØØ,32,3E,A2,DD,23,DD,7E,ØØ
15Ø     DATA  32,45,A2,32,57,A2,DD,23,DD,7E,ØØ,32
16Ø     DATA  7D,A2,DD,23,DD,7E,ØØ,32,7E,A2,DD,23
17Ø     DATA  22,7A,A4,ED,43,78,A4,E5,21,ØØ,ØØ,59
18Ø     DATA  5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
19Ø     DATA  1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22
2ØØ     DATA  7D,A4,43,E1,78,32,7C,A4,B7,28,Ø7,C5
21Ø     DATA  CD,4A,A3,C1,1Ø,F9,ED,5B,7D,A4,7A,B3
22Ø     DATA  28,ØD,ED,53,7F,A4,CD,4A,A3,21,FF,FF
23Ø     DATA  22,7F,A4,2A,7A,A4,ED,5B,78,A4,Ø6,ØØ
24Ø     DATA  D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
25Ø     DATA  1B 7A,B3,C2,43,A2,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE
26Ø     DATA  22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,55,A2
27Ø     DATA  ED,4B,7A,A4,ED,5B,78,A4,21,ØØ,ØØ,ØA
28Ø     DATA  C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,6E
29Ø     DATA  A2,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,BF,A2,C3,88
3ØØ     DATA  A1,3E,ØØ,CD,ØE,BC,CD,42,A3,CD,42,A3
31Ø     DATA  18,2Ø,ØD,ØD,1Ø,1Ø,Ø2,Ø2,ØØ,ØØ,ØD,ØD
32Ø     DATA  1Ø,1Ø,Ø2,Ø2,ØØ,ØØ,ØD,ØD,1Ø,1Ø,Ø2,Ø2
33Ø     DATA  ØØ,ØØ,ØD,ØD,1Ø,1Ø,Ø2,Ø2,ØØ,ØØ,C3,FF
34Ø     DATA  A3,31,F8,BF,FB,C3,ØØ,1F,CD,B3,A3,F3
35Ø     DATA  21,C5,A2,AF,77,2B,7C,B5,C2,C6,A2,21
36Ø     DATA  42,A3,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF
37Ø     DATA  3E,Ø7,ØE,3B,CD,24,A3,3E,Ø5,ØE,ØA,CD
38Ø     DATA  24,A3,3E,ØA,ØE,ØF,CD,24,A3,Ø1,E2,Ø4
39Ø     DATA  CD,1E,A3,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,24,A3,3E,ØA
4ØØ     DATA  ØE,ØF,CD,24,A3,Ø1,C4,Ø9,CD,1E,A3,1D
41Ø     DATA  2Ø,D5,21,19,A3,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED
42Ø     DATA  BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB
43Ø     DATA  C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED
44Ø     DATA  79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F
45Ø     DATA  F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø
46Ø     DATA  FD,F3,C9,3A,85,A4,C6,C1,4F,3A,84,A4
47Ø     DATA  47,CD,76,A3,D2,C2,A2,3A,85,A4,3C,32
48Ø     DATA  85,A4,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,85,A4,3A,84
49Ø     DATA  A4,3C,32,84,A4,5F,CD,C9,A3,E1,C9,D5
5ØØ     DATA  E5,79,32,92,A4,32,94,A4,78,32,9Ø,A4
51Ø     DATA  Ø1,7E,FB,21,8E,A4,1E,Ø9,CD,Ø6,A4,E1
52Ø     DATA  ED,5B,7F,A4,CD,26,A4,E5,CD,42,A4,E1
53Ø     DATA  D1,3A,87,A4,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,88,A4,FE
54Ø     DATA  8Ø,2Ø,Ø7,3A,89,A4,B7,CØ,37,C9,A7,C9
55Ø     DATA  Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,5D,A4,CD,42,A4,3E
56Ø     DATA  Ø7,CD,5D,A4,AF,CD,5D,A4,18,1Ø,Ø1,7E
57Ø     DATA  FB,3E,ØF,CD,5D,A4,AF,CD,5D,A4,7B,CD
58Ø     DATA  5D,A4,3E,Ø8,CD,5D,A4,CD,42,A4,3A,87
59Ø     DATA  A4,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1
6ØØ     DATA  ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB
61Ø     DATA  1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E
62Ø     DATA  CD,5D,A4,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79
63Ø     DATA  ØD,23,ED,78,F2,15,A4,E6,2Ø,2Ø,F1,C9
64Ø     DATA  ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,26,A4
65Ø     DATA  E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,1F,A4,ØC,ED,78,ØD
66Ø     DATA  ED,78,F2,37,A4,E6,2Ø,C2,33,A4,C9,21
67Ø     DATA  87,A4,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD
68Ø     DATA  77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø
69Ø     DATA  E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3
7ØØ     DATA  C3,C2,A2,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ
71Ø     DATA  2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
72Ø     DATA  FF,FF,ØØ,Ø5,Ø2,ØØ,ØØ,Ø7,2A,9C,Ø3,ØØ
73Ø     DATA  ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF
74Ø     DATA  28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø
75Ø     DATA  4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41
76Ø     DATA  54,45,53,ØØ,Ø8,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,FA,2D,CD
77Ø     DATA  FØ,21,ØØ,4Ø,ØØ,4Ø,1D,8E,32,91,83,ØØ
78Ø     DATA  8Ø,ØØ,2Ø,EB,D2,D5,71,CD,ØØ,2Ø,ØØ,2Ø
79Ø     DATA  5E,B9,46,FA,39
```

PACLAND

Si vous voulez marcher 4 fois plus vite et sauter plus haut, il faut choisir la touche O si vous allez vers gauche, ou P si vous allez vers la droite. Une fois que vous avez choisi la touche appuyez dessus et 2 ou 3 fois sur l'autre touche.(Antoine CAMERLYNECK)

C 64

Pour avoir les vies infinies :
POKE &4Ø53,Ø
POKE &3528,Ø

CPC

Pour avoir des vies infinies :
Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets :
66 ØØ ØØ Ø6 53 6C ØØ ØØ 3D 7C ØØ Ø1
et les remplacer par :
66 ØØ ØØ Ø6 6Ø Ø2 ØØ ØØ 3D 7C ØØØ Ø1.
Ceci dans le fichier :
PACLAND.PRG.
(GILLUS)

ST

```
1Ø REM Vies infinies pour PAC LAND
2Ø FOR I=582 TO 657 STEP 2
3Ø READ A$:A=VAL("&h"+A$)
4Ø B=B+A:POKEW I,A:NEXT I
5Ø IF B<>222986 THEN PRINT "ERREUR":END
6Ø CALL CRACK
7Ø DATA 397C,25Ø,BC,4EEC,C,21FC,4EB8,25C
8Ø DATA 5A4,4EF8,4ØØ,3D7C,5,1ØCØ,3D7C,5
9Ø DATA 14,879,1,BF,EØØ1,4A6E,12,4E75
1ØØ DATA 2C78,4,2Ø7C,FE,88CØ,43F8,1ØØ,3Ø3C
11Ø DATA 145,12D8,51C8,FFFC,4EF8,116
```

AMIGA

PANDORA

Pour finir le jeu, suivre les instructions suivantes : Utiliser l'ID du commandant pour ouvrir sa chambre. Une fois à l'intérieur, prendre le code bleu, le code écarlate (scarlet code) et l'ID. Ce dernier servira à sortir de la chambre. Pour ouvrir la chambre du capitaine, utiliser l'ID du commandant. Ramasser la disquette SDI et quitter la chambre. Prendre le "sonicdriver" et l'ID dans la chambre de l'ingénieur. Tuer le joueur de squash. S'emparer de l'"électroboost". Affronter le Seigneur des Glaces avec le "sonicdriver" puis suivre le corridor au-dessus de lui. Bien tenir en main l'ID de l'ingénieur et pénétrer à l'intérieur du passage se trouvant à mi-chemin du corridor. Franchir le droïde et aller au mess des officiers (AWOL). Prendre son ID et le mettre dans sa poche. Donner l'"électroboost" au robot mécanique qui donnera le code d'ocre. Trouver l'ordinateur central et insérer la disquette SDI puis les codes dans l'ordre suivant : OCHRE, SCARLET, BLUE. Lorsque l'auto-destruction sera enclenchée, utiliser l'ID de l'ingénieur pour quitter la salle de contrôle. Une fois de retour dans le corridor, tenir l' ID de l'officier AWOL. Aller à l'"escape pod" (localisé près du lieu d'embarquement) et traverser le champ de force. Vous êtes dehors.

ATARI

Le chimiste donne l'Acide qui permet de passer sous tous les robots. Prendre le Laser rifle pour descendre l'homme vert qui court, lui même donne le Sonic blaster qui permet de détruire l'homme de glace d'un seul coup de poing. Pour franchir la barrière électrifiée qui permet d'entrer dans la salle du commandant, il faut prendre la carte ID du lieu tennant commandant qui se trouve à coté, la salle est constamment ouverte. Pour entrer dans la salle du capitaine, prendre la carte ID prise chez le commandant. Dans la salle du capitaine, prendre le Mobian brain qui remonte l'énergie au maximum, il ne sert qu'une fois. (Etienne JANEL).

AMIGA

PERSIAN GULF INFERNO

AMIGA/ST

Le jeu commence sur une plate-forme au niveau Ø. Monter à l'étage supérieur par l'escalier de droite. Aller ensuite à gauche pour prendre l'ascenseur jusqu'au cinquième étage. Ouvrir la première porte bleue, à droite. Derrière celle-ci se trouvent des munitions. Continuer à droite, derrière la seconde porte se trouve un pass permettant l'ouverture de portes. Revenir à l'ascenseur et descendre au niveau 4. Aller à gauche. Là se trouvent des gardes. Tirer dessus. Continuer à gauche jusqu'au prochain escalier. Monter de 2 étages. Aller à droite. Monter au premier escalier et continuer à droite où se trouve une pièce contenant des munitions. Redescendre, aller à gauche et monter à l'escalier. A gauche se trouve une porte derrière laquelle se trouve un fusil à air comprimé, beaucoup plus puissant que votre pistolet 9mm (pressez sur F2 pour le prendre en main). Descendre avec l'escalier au premier niveau. Aller à droite et ouvrir la porte. Il y a un pass pour ascenseur dans cette pièce. Derrière la porte bleue, à gauche, se trouvent des munitions. Monter au second étage. Aller à gauche. Nouvel affrontement puis arrivée dans le second bâtiment. Monter d'un étage avec le premier escalier. A gauche se trouve une porte (à faire sauter en appuyant sur espace) derrière laquelle se trouvent des explosifs. Monter au cinquième étage par l'escalier. Aller à gauche. Derrière la première porte se trouve un pass. Monter au neuvième étage. Là se trouvent deux otages. Ils vous donnent des indications pour aller libérer les autres. Descendre de deux étages par l'escalier et aller à gauche. Affrontement, ré-affrontement, ré-ré-affrontement! Descendre de trois étages par le premier escalier puis aller à gauche. Monter ensuite de cinq étages aux prochains escaliers. Aller à droite et faire sauter la porte bleue. A l'intérieur se trouve une mitraillette (F3 pour la prendre en main). Revenir à l'escalier et monter d'un étage. Aller à droite, affrontement, puis ouvrir la première porte (la bleue): des otages. Ils vous donnent des indications pour aller libérer les autres. Aller ensuite à la porte bleue qui se trouve à l'autre extrémité du couloir. Derrière celle-ci se trouve un pass pour ascenceur. Descendre au sixième étage. Aller à gauche (affrontement), ouvrir la porte bleue (munitions) et monter trois étages avec l'ascenseur. Aller à gauche, affrontement, et ouvrir la porte verte (munitions) puis monter (avec l'escalier), affrontement. Ouvrir la porte verte à gauche. Encore deux otages. Nouvelles indications. Retourner à l'ascenseur (descendre et droite) et descendre quatre étages. Aller à gauche (affrontement). A l'escalier, monter au cinquième étage, affrontement, et faire sauter la porte bleue. Ici se trouve le docteur Feelgood qui va vous soigner. Il vous indique comment neutraliser la bombe (couper le fil vert) et vous dit où est le (plutôt LA) dernière otage à sauver. Retourner à l'ascenseur (droite, descendre deux fois puis droite) et monter sept étages. Aller ensuite à gauche et prendre le premier escalier pour monter au quatorzième étage. Faire exploser la porte jaune, à gauche. Ici se trouve l'otage. Elle vous indique où se trouve la bombe. Retourner à l'ascenseur (aller à droite, en bas quatre fois et à droite) et descendre quatre étages. Aller à gauche. Après deux affrontements, prendre l'ascenseur jusqu'au seizième étage, affrontements. Au second ascenseur, monter jusqu'au vingtième étage et prendre l'échelle qui mène Cyril sur le toit. Aller à gauche. Affrontements puis descendre d'un étage. Aller à droite, affrontement. Derrière la porte bleue se trouvent des munitions. Revenir à l'escalier et descendre de deux étages. Affrontement puis faire sauter la première porte: voici la bombe atomique. Appuyer sur espace pour accéder à la minuterie. Couper le fil vert (le plus à droite) en appuyant sur espace.
(HASSLER Grégoire).

POLICE QUEST II

PC/ST/AMIGA

Le commissariat (1)
Vous êtes dans la voiture, GET KEYS, OPEN BOX, GET CARD, CLOSE BOX, EXIT CAR, allez devant la porte du commissariat, OPEN DOOR, allez près du comptoir (sur la droite du tableau), UNLOCK BIN, GET KIT, CLOSE BIN, allez aux vestiaires, mettez vous devant votre placard (lisez les noms sur les placards vous trouverez le votre: Sonny Bonds), UNLOCK LOCKER, GET GUN, GET CUFFS, GET AMMO, CLOSE LOCKER, sortez des vestiaires et allez à votre bureau, mettez vous près du bureau du capitaine, LOOK DESK, READ PAPER, allez devant l'ordinateur, LOOK COMPUTER, TURN ON COMPUTER, CD, CRIMINAL, CD, VICE, MIAMI, CD, PERSONNEL, PISTACHIO, QUIT, allez devant le classeur métallique à droite de l'ordinateur, OPEN CABINET, GET BAINS FILE, GET PHOTO, PUT FILE, CLOSE CABINET, allez près de votre bureau, SIT DOWN, UNLOCK DRAWER, GET LETTER, GET WALLET, SEARCH WALLET, CLOSE DRAWER, STAND UP, allez près du panneau dans le fond de la pièce, LOOK BOARD, GET KEYS, allez près de votre bureau, LOOK BASKET, sortez de la pièce.
Allez maintenant dans la salle de tir, devant le comptoir: ASK FOR PROTECTORS, allez vous mettre dans un compartiment pour tirer, USE PROTECTORS, LOAD GUN, RAISE GUN, visez avec les flèches curseur, FIRE GUN, LOWER GUN, PUSH VIEW BUTTON, ADJUST SIGHTS, ajustez votre revolver avec les flèches curseur puis appuyez sur "enter", REPLACE TARGET, PUSH BACK BUTTON, (si vous ne marquez pas de point vous refaites toute l'opération de tir en chargeant une partie sauvegardée car il faut économiser les balles), REPLACE TARGET, PUSH BACK BUTTON, LEAVE, allez près du comptoir, GIVE PROTECTORS, retournez à votre bureau où le capitaine vous apprend que Bains s'est échappé, sortez du commissariat, mettez le KIT dans la voiture banalisée bleue en ouvrant le coffre (OPEN TRUNK, PUT KIT, CLOSE TRUNK), allez à la porte côté conducteur, UNLOCK DOOR, ENTER CAR, DRIVE TO JAIL.
La prison
Mettez vous contre le mur en dessous de la caméra, UNLOCK LOCKER, PUT GUN, CLOSE LOCKER, allez à droite de la porte, PUSH BUTTON, SHOW ID, allez devant le gardien, PATE, GIVE FILE, BAINS, GET PHOTO, GIVE FILE, ASK ABOUT CAR, SORTEZ et reprenez votre arme (OPEN LOCKER, GET GUN), retournez à la voiture, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO OFFICE, en route vous recevez un appel, DRIVE TO MALL.
Oak Tree Mall: le parking
Approchez-vous de la corvette bleue côté passager, OPEN DOOR, OPEN BOX, GET HOLSTER, GET BULLETS, LEAVE, approchez-vous de la femme, ASK ABOUT CAR, retournez à votre voiture, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO OFFICE, en route vous recevez un appel, DRIVE TO COTTON COVE.
Cotton Cove: au bord de la rivière
Prenez le KIT dans le coffre de la voiture (OPEN TRUNK, GET KIT), allez près de la jeune fille, ASK ABOUT BLOOD, DRAW GUN, allez au tableau de gauche, dès que Bains montre le bout de son nez: FIRE GUN (ne perdez pas de temps ou il vous tuera), mettez vous près de l'eau pour ne pas vous faire écraser par Bains, DRAW GUN, allez au tableau de gauche, approchez-vous de la tache de sang qui est à gauche, LOOK BLOOD, GET BLOOD, USE PLASTER, USE CAMERA, approchez-vous de la poubelle, SEARCH TRASH, GET CLOTHES, READ NAME, allez au tableau de droite et attendez la camionnette, approchez-vous de l'officier, ASK ABOUT DIVING, entrez dans la camionnette, GET FINS, GET SUIT, GET MASK, GET BELT, GET VEST, GET TANK 1, LOOK TANK (si la bouteille indique 2200 c'est la bonne sinon remettez-la (PUT TANK) et recommencez avec les deux autres bouteilles jusqu'à trouver la bonne), LEAVE.
La plongée
Une fois dans l'eau, allez au tableau de droite, allez à droite près des rochers, MOVE ROCK, LOOK HAND, GET BODY, vous revenez à la surface, allez à droite, vous vous changez, allez à droite, mettez le kit dans le coffre (PUT KIT, CLOSE TRUNK), montez en voiture (ENTER CAR), NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO OFFICE, en route vous recevez un appel, DRIVE TO AIRPORT.
L'aéroport (1)
Mettez-vous devant le capot de la voiture noire en bas de l'écran, LOOK PLATE, retournez à votre voiture, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, EXIT CAR, allez en haut, sans traverser la rue approchez-vous du feu: PUSH BUTTON, traversez la rue et achetez la rose à la jeune fille (BUY ROSE), entrez dans l'aéroport, allez dans les toilettes, entrez dans le cabinet du milieu (OPEN DOOR), OPEN TOILET, LOOK TOILET, GET REVOLVER, sortez de l'aéroport, approchez-vous du feu: PUSH BUTTON, traversez la rue et revenez à la voiture, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO OFFICE.
Le commissariat (2)
Entrez dans le commissariat, approchez-vous de la fenêtre grillagée de telle façon qu'un officier y apparaisse, GIVE EVIDENCE, allez à votre bureau, LOOK BASKET, SIT DOWN, DIAL PHONE, O, LYTTON, MARIE WILKANS (relevez le numéro que l'opératrice vous donne), 555-4169, HELLO, OK, Esc, sortez du commissariat et allez à votre voiture (la blanche), ENTER CAR, DRIVE TO RESTAURANT.
Le restaurant
Allez vous asseoir à côté de Marie, attendez que le serveur vienne prendre votre commande ou appelez-le (CALL WALTER), LOBSTER, GIVE FLOWER, KISS GIRL, KISS GIRL, attendez un peu, CALL WAITER, EAT, CALL WAITER.
Le lendemain....
Le commissariat (3)
Dans la voiture: GET KEYS, EXIT CAR, entrez dans le commissariat, allez dans votre bureau où le capitaine vous donne des ordres, approchez-vous de votre table, LOOK BASKET, allez au panneau du fond de la pièce, GET KEYS, allez à la voiture bleue sur le parking, UNLOCK DOOR, ENTER CAR, DRIVE TO 160 WEST ROSE.
Le cadavre dans le coffre
Prenez le Kit dans le coffre, mettez-vous devant le coffre de la voiture, la verte, GET BLOOD, LOOK TRUNK, SEARCH BODY, GET CORNER, LOOK FACE, (le coroner arrive à ce moment), LOOK CORNER, MOVE BODY, mettez-vous devant le coffre, LOOK TRUNK, SEARCH TRUNK, GET NOTE, LEAVE, SHOW NOTE, remettez le Kit dans votre coffre, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO MARIE.
Chez Marie
Allez devant la porte d'entrée de la maison, GET NOTE, READ NOTE, LOOK WRITING, OPEN DOOR, dans la maison approchez-vous du cendrier près de la lampe cassée: SEARCH ASHTRAY, GET PAPER, sortez de la maison et retournez à votre voiture, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO 753 THIRD STREET.
Au Motel: visite de la chambre
Allez au guichet, SHOW ID, ASK FOR COLE, ASK FOR KEY (le mec refuse de vous donner la clé), retournez à votre voiture, ENTER CAR, CALL, EXIT CAR, attendez le policier qui vous remet un mandat de perquisition, approchez vous de lui: GET WARRANT, retournez au guichet, SHOW WARRANT, ASK FOR KEY, allez près de la porte de la chambre du rez-de-chaussée, OPEN DOOR, entrez dans la chambre.
Allez dans la salle de bain, LOOK SINK, GET CARD, allez à côté du lit: LOOK UNDER BED, GET LIPSTICK, allez à côté de la table de nuit, OPEN DRAWER, GET ENVELOPPE, retournez à votre voiture, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO OFFICE.
Le commissariat (4)
Entrez dans le commissariat, allez à la fenêtre grillagée, GIVE EVIDENCE, allez dans votre bureau, asseyez-vous à votre table (sit down), DIAL PHONE, 407-555-3323, HELLO, TALK ABOUT BAINS, 407-555-2677, HELLO, TALK ABOUT BAINS, Esc, allez dans la salle de tir et refaites la même opération que pour Commissariat (1) pour régler votre révolver (cette fois ci faites LOOK TARGET après PUSH VIEW BUTTON (le deuxième) pour vérifier que le révolver est bien réglé), puis sortez du commissariat et prenez la voiture: ENTER CAR, DRIVE TO AIRPORT.

POLICE QUEST II

PC/ST/AMIGA

L'aéroport (2)
Allez en haut, allez près du feu: PUSH BUTTON, traversez la rue et entrez dans le hall, allez au guichet des réservations, SHOW ID, BUY TICKET TO STEELTON, attendez que KEITH ait appelé le capitaine, BUY TICKET TO STEELTON, allez en haut à gauche du tableau, prenez les escalators, approchez-vous du policier sans passer en dessous du détecteur, SHOW ID, passez sous le détecteur et allez à gauche pour prendre l'avion.
L'avion: les terroristes et la bombe
Asseyez-vous à côté de Keith (SIT DOWN), FASTEN SEAT BELT, WALTER, attendez que les terroristes prennent l'hôtesse en otage, UNFASTEN SEAT BELT, DRAW GUN, attendez que le terroriste ait laché l'hôtesse, FIRE GUN, attendez que l'autre terroriste sorte de la cabine de pilotage, FIRE GUN, approchez-vous des corps des terroristes, SEARCH POCKET ON MASKED MAN, GET CLIPPERS, SEARCH TURBAN ON UNMASKED MAN, GET PAPER, READ PAPER, allez maintenant dans les toilettes au fond de l'avion, approchez-vous du distributeur de serviettes, OPEN DISPENSER, CUT YELLOW WIRE, CUT BLUE WIRE, CUT PURPLE WIRE, CONNECT YELLOW WIRE, CUT WHITE WIRE, CUT YELLOW WIRE, votre mission est achevée et vous arrivez à Steelton sans encombre.
Steelton
Vous discutez avec l'officier que vous avez eu au téléphone: ce qu'il vous dit prouve que vous avez eu raison de l'appeler avant de partir de Lytton. Sortez de la pièce, un policier vous conduira à Burt Park.
Burt Park
Allez au nord, puis à l'Est. Vous verrez une bouche d'égoût en bas de l'écran, mettez-vous à côté de cette bouche: MOVE COVER, CLIMB DOWN.
Si le punk apparaît avant que vous ne soyez descendu, faites draw gun et il s'enfuira.
Les égoûts
Allez à l'Est. Allez à l'Est, traversez la poche de gaz très rapidement sous peine d'être asphyxié, allez au sud, allez au sud, allez à l'ouest placez-vous devant le placard: OPEN CABINET, GET MASK, allez à l'Est, au sud (mettez le masque (WEAR MASK) dès que vous entrez dans une poche de gaz), au sud, à l'ouest, entrez par la porte que vous voyez. Approchez-vous de votre fiancée, CALM MARIE, UNTIE MARIE, DRAW GUN, allez vous cacher derrière le gros tuyau à gauche de l'écran en pointant le révolver vers la droite (ce n'est pas grave si la pointe du revolver dépasse), attendez que Bains arrive, dès qu'il arrive à votre hauteur tirez sur lui (FIRE GUN) plusieurs fois jusqu'à ce qu'il tombe.
(ROUSSIN Henri).

POWERDROME

ST

● Voici un super truc pour ce jeu trés speed, tape "NEWMARK" et aussitôt tu vas entendre un bruit, maintenant tu peux choisir parmi les touche suivantes.
"Z": La vitesse augmentera.
"+": Pour se qualifier beaucoup plus facilement.
"^": Cette touche te permettra si un moteur a prit feu, de le remplacer sans sans problème
avec l'aide de la souris.

PLUTOS

● Pour avoir des vies infinies, avec un éditeur de secteur éditez "PLUTOS.PRG". Cherchez 33FC0003 et remplacez par 33FC00FF

● Pour avoir des vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets : 67165379 et les remplacer par 67166ØØ4. Vous en trouverez 2, il faudra changer les deux pour disposer des vies pour les deux joueurs. Pour du fuel (énergie) infini chercher : ØC79ØØ21 et les remplacer par 33FCØ1ØØ deux fois aussi.
(Gillus)

ST

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:MONITOR-C) et faire :
L PLUTOS 3ØØØØ. Puis mettre 6ØØ6 en 345Ø2 pour le joueur 1 et en 345Ø6 pour le joueur 2. Pour avoir du fuel illimité : Mettre 4E71 en 3528E (cela marche pour les deux joueurs). Pour aucune collision : Mettre 6ØØØ en 344E8 pour le joueur 1 et en 345B6 pour le joueur 2. Puis faire : S 3ØØØØ 569D4. (Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

PRO BMX SIMULATOR

CPC

● Pour la version disquette non pas cassette copiée sur disquette !!
Pour avoir du temps infini en normal: POKE &5B4D,Ø
Pour avoir du temps infini en expert:
POKE &5B75,Ø
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir du temps infini en normal, rechercher les octets 3A B8 5C 3C B9 et remplacez-les par 3A B8 5C ØØ B9
Temps infini expert, rechercher les octets 3A B7 5C 3C B9 et remplacez-les par 3A B7 5C ØØ B9
(Patrice MAUBERT)

```
1Ø  REM Temps infini sur PRO BMX SIMULATOR version Disk
2Ø  REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø  MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø  FOR N=&9ØØØ TO &9Ø3F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø  SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø  IF SUM<>55Ø3 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø  PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø  PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø  PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ  IF C=1 THEN POKE &9ØØ4,&3C
11Ø  PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø  CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ:RUN"DISK"
13Ø  DATA  CD,24,9Ø,3E,ØØ,32,ØD,81,32,35,83,3E,4E,32,3D,9Ø
14Ø  DATA  CD,24,9Ø,3E,66,32,3D,9Ø,21,ØØ,8Ø,11,ØØ,ØØ,ØE,C1
15Ø  DATA  DF,3D,9Ø,C9,21,ØØ,8Ø,16,12,CD,35,9Ø,21,ØØ,82,16
16Ø  DATA  18,CD,35,9Ø,C9,1E,ØØ,ØE,16,DF,3D,9Ø,C9,66,C6,Ø7
```

PRISON

AMIGA /ST

Solution complète de**Frank NAHON**

Au début du jeu , vous vous trouvez dans un endroit calme et paisible mais cela ne va pas durer. Allez chercher la carte qui se trouve en (3), pour cela, fouillez le corps du Zombi, ensuite allez en (4), fouillez le corps du Zombi qui s'y trouve prenez la montre et attachez là à votre poignée. Vous avez maintenant l'heure. Allez en (5) et introduisez la carte dans la porte, elle s'ouvre.Vous êtes maintenant en (6 plan 2). Allez en (7), combattez le robot à coup de pieds, une fois que vous l'avez détruit, fouillez la caisse rouge, vous avez la fiche code. Retournez en (6) et introduisez la fiche code dans la fente de la porte, elle s'ouvre à nouveau, vous accédez alors à de nouveaux Tableaux (plan 3): Allez directement en (14-15), fouillez le placard à gauche de la fenêtre, vous trouvez un détonateur, coupez le fil rouge. Fouillez maintenant le placard à droite de la fenêtre pour trouver la bombe, prenez la et partez la déposer en (16), devant les décombres qui bouchent la porte. Rendez vous maintenant en (11) et (12) où vous trouverez un diamant et une cravate en fouillant les lits à droite de l'écran. Une fois ces objets en votre possession, faite une ronflette dans la même salle. Retournez en (16) et passez maintenant par la porte ouverte, vous êtes maintenant au (plan 4). Allez en (19), vous avez devant vous le Mal-aimé. Echangez avec lui le diamant contre le jeton, en suite allez en (18) et attendez 21 H. A 21 H, allez en (17), déposez la cravate et prenez la planche et rendez vous au (25), posez la planche au bord du fossé et sautez, suivez en (26), mettez le jeton dans la machine, prenez la destination centre ville puis ramassez le ticket, donnez le ticket au contrôleur qui se trouve dans la salle voisine et rentrez dans le train. Après ce long voyage, vous vous retrouvez dans le centre ville (plan 5). allez prendre le revolver (29) et la fiche code (32). entre temps vous rencontrerez sûrement le Mal-aimé, donnez lui votre arme pour obtenir des informations. Poursuivez en (35) (Pour cela servez-vous de la fiche qui débloque le passage) puis en (36) pour prendre la fiche n°3. Elle vous sert à ouvrir l'autre porte, juste à côté de la salle n°33. Prenez maintenant le plan n°6. Allez en (43-44), tuez le robot et prenez le cerveau pour le donnez au Droïde qui se trouve en (38) et allez en (39), prenez l'ascenseur et allez en (50-51). Prenez l'ascenseur et allez en (53), vous trouvez la 1ère du vaisseau d'évasion. Allez ensuite en (47) et fouillez la poubelle, vous trouvez la seconde partie. Allez en (45) et donnez la fiche code 3 au Mal-aimé. Attention, il se peut que le Mal-aimé ne soit pas présent au rendez-vous. Dans ce cas, il vous faut reprendre la partie au niveau du (plan 5) (il est préférable d'avoir fait au préalable une sauvegarde). Le Mal-aimé va vous donner le code pour ouvrir la porte de la banque. Entrez dans la banque puis dans le coffre, prenez la pièce qui s'y trouve et allez au téléporteur (11). Introduisez la pièce dedans, vous arrivez dans des nouveaux tableaux (plan 7). Vous êtes en (41). Allez directement en (63) prendre le détonateur et armez le, ensuite posez le dans chaque salle où se trouvent plusieurs mines (58) attendez à chaque fois qu'elles explosent, cela vous permet de passer. (Plan 8) : Vous êtes en (64). Ne vous occupez de rien mais prenez l'ascenseur en (70). Une fois au 1er étage, prenez l'ascenseur en (71) . Vous êtes alors au 2ème étage (Plan 9) en 72. Allez directement à la grille en (74) et ouvrez la, entrez et prenez la 1ère porte. Plan 10 : vous êtes en (77), détendez-vous, les ennemis deviennent plus coriaces. Allez baisser la manette en (79). En (82) se trouve une nouvelle partie de vaisseau, prenez la ainsi que le gant dans la caisse rouge en (81) qui vous sert à neutraliser le champ magnétique en (80). Allez en (83-84). Vous êtes stoppé par un robot qui vous demande de lui rapporter un objet. Prenez le téléporteur dans la même salle (Attention, le téléporteur en (85) est en panne). (Plan 11) (88) : Prenez le bout de fer en (91) et enlevez grâce à lui le volant en (90). Allez en (93) et mettez le volant sur la vice puis tournez le. Le gaz mortel qui se trouvait en (94) a disparu. Allez en (98) et fermez 3 clapets (tirez 3 manettes) puis attendez que le Mal-aimé rentre dans le 4éme trou et tirez la dernière manette. Attendez qu'il négocie sa libération puis laissez le sortir. Il vous donne un objet. Retournez en (92), prenez le téléporteur et donnez cet objet au robot (Plan 10: 83-84). Il vous laisse passer en (86-87). Là, vous trouverez une clé et une partie du vaisseau. Reprenez une nouvelle fois le téléporteur et allez en (89). Ouvrez la porte grâce à la clé. Vous êtes maintenant dans la salle (99) du (plan 12). Prenez le gros rocher et posez le sur la planche en ou (101) puis, allez en (109) et prenez la botte. Posez la sur la planche en 101 et allez en (103-104) prendre le somoloïde de démarrage et donnez le au robot en (110-111). Puis donnez lui le polymère qui est dans le même salle ainsi que le plasma (112-113). Il vous donnera un vaccin contre la peste, prenez aussi la pièce en bronze toujours en (112-113) et donnez le vaccin au malade (105). Sortez puis revenez en (105), le malade a disparu mais laisse une partie du vaisseau. Allez chercher la clé en (115) et donnez la pièce au douanier (116) puis tuez les 4 robots du pont (117) et ouvrez la porte (118). (Plan 13) : Très simple, très propre : prenez toutes les ordures que vous trouverez et apportez les à la poubelle vivante (120), vous obtiendrez ainsi de sa part un laisser passer. Prenez le téléporteur en (122). Vous arrivez en (126) (plan 14). Prenez le Guide touristique (127) et Allez en (128).

C'EST GAGNE !!!!

PS:(Plan 12): Pour allez en (110-111), baisser la manette en (107) ainsi que celle qui se trouve en (108) et remontez les pour revenir. Tous les numéros indiqué sur les plans représentent des objets. Tous ne serviront pas forcément pour arriver à la fin puisqu'ils ne sont pas tous cités dans la solution. Ils ne sont là que pour vous induire en erreur.

LISTE DES OBJETS

Fil	Porte	Cerveau	Nourriture	Clé	Manette 1	Guide
Branche	Bijou	Bank	Ennemi	Vaisseau	Manette 2	Fin
Carte	Livre	Pièce	Ascenseur	Téléporteur	Manette 3	
Montre	Fossé	Vaisseau	Affiche	Porte	Botte	
Porte	ticket	Ennemi	Ascenseur	Volant	Robot	
Porte	Nourriture	Médaillon	Ascenseur	Rondelle	Polymère	
Fiche code	K 7	Ascenseur	Chalumeau	Pince	Pièce	
Arrivée	Arme	Ascenseur	Ascenseur	Clapet	Plasma	
Nourriture	Bar	Vaisseau	Pince	Gaz	Nourriture	
Nourriture	Sans issue	Arrivée	Ascenseur	Tuyau	Clé	
Diamant	Fiche code	Sécurité	Fusible	Téléporteur	Péage	
Cravate	A Block	Café	Grille	Pile	Pont	
Bombe	Ascenseur	Mines	Nourriture	Téléporteur	Arrivée	
Détonateur	B Block	Sans issue	Manette	Rocher	Poubelle	
Décombres	Droïde	Supplies	Porte	Porte	Ordures	
Planche	Ascenseur	Combustible	Gant	Porte	Téléporteur	
Boite	Disk	Fusible	Vaisseau	Porte	Ordures	
Mal Aimé	Téléporteur	Détonateur	Robot	Solomoïde	Corde	
Lit	Usine	Entrée	Téléporteur	Nourriture	Manette	

POPULOUS

ST/AMIGA

Voici tous les codes :

LES MONDES

0	Genesis
1	Hurtoutord
2	Josamar
3	Timuslug
4	Caldiehill
5	Scoquemet
6	Swauer
7	Killpeing
8	Eoaozord
9	Burwilcon
10	Moringill
11	Nimihill
12	Bilcemet
13	Ringmped
14	Weavhipham
15	Alpoutond
16	Badacon
17	Immusill
18	Hobdietory
19	Bugqueend
20	Shadted
21	Corpeham
22	Binozond
23	Sadwillow
24	Lowingick
25	Qazitory
26	Verymeend
27	Minmpme
28	Hamhipold
29	Futoutboy
30	Suzalow
31	Douusick
32	Shidiehole
33	Hurtloplas
34	Jostme
35	Timpeold
36	Calozboy
37	Scowildor
38	Swaingpal
39	Killohole
40	Eoamelas
41	Burmpal
42	Morhippil
43	Nimoutjob
44	Bilador
45	Ringgbpal
46	Weavinpert
47	Alplopout
48	Badtal
49	Immpepil
50	Hobozjob
51	Bugwillin
52	Shadogodon
53	Coropert
54	Binmeout
55	Sadmpt
56	Lowhipbar
57	Qazouter
58	Veryelin
59	Mingbdon
60	Haminmar
61	Futloplug
62	Suztt
63	Doupebar
64	Shiozer
65	Hurtikeing
66	Josogoord
67	Timomar
68	Calmelug
69	Scomphill
70	Swahipmet
71	Killqazed
72	Eoaeing
73	Burgbord
74	Morincon
75	Nimlopill
76	Bilthill
77	Ringoxmet
78	Weaveaed
79	Alpikeham
80	Badogoond
81	Immocon
82	Hobmeill
83	Bugmptory
84	Shadkopend
85	Corqazme
86	Bineham
87	Sadgbond
88	Lowinlow
89	Qazlopick
90	Veryytory
91	Minoxend
92	Hameame
93	Futikeold
94	Suzogoboy
95	Douolow
96	Shimeick
97	Hurtdihole
98	Joskoplas
99	Timqazal
100	Caleold
101	Scogbboy
102	Swaindor
103	Killsodpal
104	Eoayhole
104	Buroxlas
105	Moreaal
106	Nimikepil
107	Bilogojob
108	
109	Ringudor
110	Weavdepal
111	Alpdipert
112	Badkopout
113	Immqazt
114	Hobepil
115	Buggbjob
116	Shadaslin
117	Corsoddon
118	Binypert
119	Sadoxout
120	Loweat
121	Qazikebar
122	Veryqueer
123	Minulin
124	Hamdedon
125	Futdimar
126	Suzkoplug
127	Douqazhill
128	Shiebar
129	Hurtceer
130	Josasing
131	Timsodord
132	Calymar
133	Scooxlug
134	Swaeahill
135	Killdiemet
136	Eoaqueed
137	Buruing
138	Mordeord
139	Nimdicon
140	Bilkopill
141	Ringingtory
142	Weavimet
143	Alpceed
144	Badasham
145	Immsodond
146	Hobycon
147	Bugoxill
148	Shadustory
149	Cordieend
150	Binqueme
151	Saduham
152	Lowdeond
153	Qazdilow
154	Verywilick
155	Mininghole
156	Hamiend
157	Futceme
158	Suzasold
159	Dousodboy
160	Shiylow
161	Hurtaick
162	Josushole
163	Timdielas
164	Calqueal
165	Scouold
166	Swadeboy
167	Killozdor
168	Eoawilpal
169	Buringpert
170	Morilas
171	Nimceal
172	Bilaspil
173	Ringhipjob
174	Weavoutlin
175	Alpapal
176	Baduspert
177	Immdieout
178	Hobquet
179	Bugupil
180	Shadpejob
181	Corozlin
182	Binwildon
183	Sadingmar
184	Lowiout
185	Qazcet
186	verympbar
187	Minhiper
188	Hamouting
189	Futadon
190	Suzusmar
191	Doudielug
192	Shiquehill
193	Hurttbar
194	Jospeer
195	Timozing
196	Calwilord
197	Scoingcon
198	Swailug
199	Killmehill

POPULOUS

ST/AMIGA

LES MONDES

200	Eoampmet	261	Scoinord	322	Josdiehill	383	Douwiling	444	Hamkoplug
201	Burhiped	262	Swalopcon	323	Timquemet	384	Shiingord	445	Futqazhill
202	Moroutham	263	Killylug	324	Caluer	385	Hurtomar	446	Suzebar
203	Nimaord	264	Eoaoxhill	325	Scodeing	386	Josmelug	447	Dougber
204	Biluscon	265	Bureamet	326	Swadiord	387	Timmphill	448	Shiining
205	Ringinill	266	Morikeed	327	Killwilcon	388	Calhipmet	449	Hurtsodord
206	Weavloptory	267	Nimogoham	328	Eoaingill	389	Scoouted	450	Josymar
207	Alptmet	268	Biloord	329	Burihill	390	Swaaing	451	Timoxlug
208	Badpeed	269	Ringdecon	330	Morcemet	391	Killgbord	452	Caleahill
209	Immozham	270	Weavdiill	331	Nimased	392	Eoaincon	453	Scoikemet
210	Hobwilond	271	Alpkoptory	332	Bilsodham	393	Burlopill	454	Swaogoed
211	Buginglow	272	Badqazend	333	Ringoutond	394	Morthill	455	Killuing
212	Shadoill	273	Immeed	334	Weavacon	395	Nimpemet	456	Eoadeord
213	Cormetory	274	Hobgbham	335	Alpusill	396	Bilozed	457	Burdicon
214	Binmpend	275	Buginond	336	Baddietory	397	Ringikeham	458	Morkopill
215	Sadhipme	276	Shadsodlow	337	Immqueend	398	Weavogoond	459	Nimqaztory
216	Lowoutold	277	Coryill	338	Hobued	399	Alpocon	460	Bilemet
217	Qazaond	278	Binoxtory	339	Bugdeham	400	Badmeill	461	Ringceed
218	Verygblow	279	Sadeaend	340	Shadozond	401	Immmptory	462	Weavasham
219	Mininick	280	Lowikeme	341	Corwillow	402	Hobhipend	463	Alpsodond
220	Hamlophole	281	Qazogoold	342	Biningick	403	Bugoutme	464	Badycon
221	Futtend	282	Veryuond	343	Saditory	404	Shadeham	465	Immoxill
222	Suzpeme	283	Mindelow	344	Lowceend	405	Corgbond	466	Hobeatory
223	Douozold	284	Hamdiick	345	Qazasme	406	Bininlow	467	Bugikeend
224	Shiwilboy	285	Futkophole	346	Veryhipold	407	Sadlopick	468	Shadqueme
225	Hurtogodor	286	Suzqazlas	347	Minoutboy	408	Lowttory	469	Coruham
226	Josoick	287	Doueme	348	Hamalow	409	Qazpeend	470	Bindeond
227	Timmehole	288	Shigbold	349	Futusick	410	Veryeame	471	Saddilow
228	Calmplas	289	Hurtasboy	350	Suzdiehole	411	Minikeold	472	Lowkopick
229	Scohipal	290	Jossoddor	351	Douquelas	412	Hamogoboy	473	Qazqazhole
230	Swaoutpil	291	Timyick	352	Shiume	413	Futolow	474	Veryiend
231	Killeboy	292	Caloxhole	353	Hurtpeold	414	Suzmeick	475	Minceme
232	Eoagbdor	293	Scoealas	354	Josozboy	415	Doumphole	476	Hamasold
233	Burinpal	294	Swaikeal	355	Timwildor	416	Shihiplas	477	Futsodboy
234	Morloppert	295	Killquepil	356	Calingpal	417	Hurtqazal	478	Suzylow
235	Nimtlas	296	Eoauboy	357	Scoihole	418	Joseold	479	Douoxick
236	Bilpeal	297	Burdedor	358	Swacelas	419	Timgbboy	480	Shieahole
237	Ringeapil	298	Mordipal	359	Killmpal	420	Calindor	481	Hurtdielas
238	Weavikejob	299	Nimkoppert	360	Eoahippil	421	Scolopal	482	Josqueal
239	Alpogolin	300	Bilqazout	361	Buroutjob	422	Swathole	483	Timuold
240	Badopal	301	Ringial	362	Morador	423	Killoxlas	484	Caldeboy
241	Immmepert	302	Weavcepil	363	Nimuspal	424	Eoaeaal	485	Scodidor
242	Hobmpout	303	Alpasjob	364	Bildiepert	425	Burikepil	486	Swakoppal
243	Bughipt	304	Badsodlin	365	Ringlopout	426	Morogojob	487	Killingpert
244	Shadqazbar	305	Immypal	366	Weavtal	427	Nimodor	488	Eoailas
245	Corejob	306	Hoboxpert	367	Alppepil	428	Bilmepal	489	Burceal
246	Bingblin	307	Bugeaout	368	Badozjob	429	Ringdipert	490	Moraspil
247	Sadindon	308	Shaddiet	369	Immwillin	430	Weavkopout	491	Nimsodjob
248	Lowlopmar	309	Corquebar	370	Hobingdon	431	Alpqazt	492	Bilydor
249	Qaztout	310	Binujob	371	Bugipert	432	Badepil	493	Ringapal
250	Veryoxt	311	Saddelin	372	Shadmeout	433	Immgbjob	494	Weavuspert
251	Mineabar	312	Lowdidon	373	Cormpt	434	Hobinlin	495	Alpdieout
252	Hamikeer	313	Qazkopmar	374	Binhipbar	435	Buglopdon	496	Badquet
253	Futogoing	314	Veryinglug	375	Sadouter	436	Shadypert	497	Immupil
254	Suzodon	315	Minit	376	Lowalin	437	Coroxout	498	Hobdejob
255	Doumemar	316	Hamcebar	377	Qazusdon	438	Bineat	499	Bugdilin
256	Shimplug	317	Futaser	378	Veryinmar	439	Sadikebar	500	Shadwildon
257	Hurtkophill	318	Suzsoding	379	Minloplug	440	Lowogoer		
258	Josqazmet	319	Douydon	380	Hamtt	441	Qazolin		
259	Timeer	320	Shioxmar	381	Futpebar	442	Verydedon		
260	Calgbing	321	Hurtuslug	382	Suzozer	443	Mindimar		

Fabien SIERRAS & Patrick CAILLERE

POPULOUS

ST

ENERGIE INFINIE POUR POPULOUS EN GFA DE O. BALANTZIAN

```
FILESELECT "\*.GAM","",A$
OPEN "u",#1,A$
SEEK #1,&H6113
OUT #1,&HFF
CLOSE #1
```

Les niveaux 1 & 2 se passent dans une végétation normale et les ennemis n'utilisent pas de catastrophes.
Les niveaux 3 & 4 se passent dans le désert et les ennemis utilisent une forme de catastrophes.
Les niveaux 5 & 6 se passent sur la banquise et les ennemis utilisent trois ou quatre formes de catastrophes.
Le niveau 7 se passe sur la roche volcanique et les ennemis utilisent plusieurs formes de catastrophes.
Un conseil : installez vos batiments à de hautes altitudes et utilisez des raz de marée dès que vous le pouvez. L'Armagedon est trés puissant mais utilisez le que si votre population est beaucoup plus nombreuse que l'ennemi.
(Julien BONNY)

PAPER BOY

C 64

```
Après avoir lancé ce listing, il faut mettre le jeu, et taper LOAD, quand l'ordinateur aura
fait un RESET, tapez : POKE 1Ø12,78:RUN

1 REM Vies infinies pour PAPERBOY
1Ø B=Ø:FOR I=2Ø1ØØ TO 2Ø128:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
2Ø PRINT"N'oubliez pas de vous abonner !!!!"
3Ø IF B<>2862 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
4Ø DATA 174,9,146,54,13,19Ø,154,83,158,57,9,141,213,252,81,18
5Ø DATA 13,174,1Ø1,146,171,46,146,112,45,81,57,13,5
```

AMIGA

```
'
' VIES ET JOURNAUX INFINIS POUR PAPERBOY
'          par Sylvain De Mannet
'
FOR i=&H7F593 TO &H7F5ØØ STEP -1
  READ a$
  a=VAL("&h"+a$)
  POKE i,a
NEXT i
jeux_crack=&H7F54A
CALL  jeux_crack
DATA  75,4E,FØ,FF,C9,51,F8,FF,C8,51,8Ø,F1,DF
DATA  ØØ,CØ,33,FF,FF,3C,3Ø,1Ø,ØØ,3C,32,DØ,F3
DATA  Ø7,ØØ,F9,4E,FC,F3,Ø7,ØØ,71,4E,Ø7,2Ø,FC
DATA  23,FC,FF,C8,51,D8,12,45,Ø1,3C,3Ø,BA,FE
DATA  E9,43,A4,FF,FA,43,CØ,88,FE,ØØ,7C,2Ø,ØØ
DATA  ØØ,Ø3,ØØ,3C,2E,Ø4,ØØ,78,2C,ØØ,Ø8,ØØ,ØØ
DATA  71,4E,3A,ØØ,ØØ,61,88,35,ØØ,ØØ,FA,41,FC
DATA  33,7C,21,ØØ,ØØ,71,4E,FC,33,2Ø,39,ØØ,ØØ
DATA  71,4E,FC,33,68,3C,ØØ,ØØ,5Ø,53,FC,33,1C
DATA  FØ,Ø4,ØØ,F9,4E,AØ,F1,Ø4,ØØ,C8,23,ØE,ØØ
DATA  FA,41,ØC,ØØ,Ø3,ØØ,F9,4E,B6,ØØ,Ø3,ØØ,C8
DATA  23,ØE,ØØ,FA,41
```

CPC

```
1Ø REM Vies infinies sur PAPERBOY version K7
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice MAUBERT
3Ø OPENOUT"W":MEMORY &2FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&BE8Ø TO &BE86:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>792 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø LOAD"!ELITE",&3ØØ:POKE &37F,&8Ø
8Ø POKE &38Ø,&BE:CALL &3ØØ
9Ø DATA AF,32,AC,Ø9,C3,ØØ,BF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
1 REM Journaux et vies infinis
2 REM sur PAPERBOY version Disquette
1Ø FOR I=&3C6 TO &3F6:READ A
2Ø POKE I,A:NEXT:CALL &3C6
3Ø DATA 33,237,3,17,Ø,192,6
4Ø DATA 9,2Ø5,119,188,33,Ø
5Ø DATA 3,2Ø5,131,188,2Ø5
6Ø DATA 122,188,33,227,3,34
7Ø DATA 125,3,2Ø5,Ø,3,175
8Ø DATA 5Ø,172,9,5Ø,7,25
9Ø DATA 195,Ø,191,1Ø1,1Ø8
1ØØ DATA 1Ø5,116,1Ø1,46,98
11Ø DATA 1Ø5,11Ø,Ø
```

Pour avoir les vies infinies:
POKE &9AC,&B7

PANDORA

ST/AMIGA

Dès le début, il faut suivre le sens de la flèche et passer habilement les 2 robots pour entrer dans la salle du SEC-OFFICIER, puis prendre sur la table le laser rifle. Ceci fait, se diriger dans la salle de l'ENGINEER pour lui prendre son ID-ENGINEER. Se munir du laser-rifle pour tuer le thief et lui voler le sonic blaster pour tuer le ICE LORD. Après cela, aller dans la salle du lieutenant commander et lui prendre «le code BLACK» et le ID-Lt.Commander, se munir de ce dernier pour passer le champ magnétique du commander. Lui voler tous ses codes (grey, blue, scarlet), et son IK-Commander. Il faut alors redescendre pour aller chez le capitaine. Le champ magnétique s'ouvre avec le ID-Commander. Si vous avez perdu des forces lors d'un de vos combats, prenez le Mobian-brain qui remonte votre énergie. Fouiller le cadavre du capitaine pour lui prendre la SDI-CORD et le CODE-WHITE. Lui laisser le ID-Lt.commander et le Mobian-brain, (si vous l'avez précédemment acquis), qui ne servent plus à rien. A présent, retournez au cadavre de l'ICE LORD et continuez votre chemin. Pour passer le champ magnétique, il faut se munir de ID-Engineer. Dès que vous l'avez passé, prenez le ID-commander pour circuler librement parmi les ordinateurs. Maintenant, il vous faut aller dans la salle où un ordinateur vous permettra de détruire PANDORA. Suivre les instructions de l'ordinateur: insérez le SDI et choisissez les 3 codes qui permettront de détruire la BASE.

Q

QUAD — CPC

Nombre de vies : Poke &6A21
Pour avoir des vies infinies : Poke &7F66,Ø
(Damien BONVARLET)

```
1 REM Vies infinies pour QUAD (Compil Microïd)
2 REM sur AMSTRAD version Disquette.
3 REM Par SATANAS pour JOYSTICK Hebdo
10 OPENOUT"M":MEMORY &300:CLOSEOUT
20 LOAD"PRESENT.ECR",&400
30 LOAD"AFF.BIN",&5000:CALL &5000
40 LOAD"TABLEAU.ECR",&400
50 LOAD"TABLO.BIN",&5000:CALL &5000
60 LOAD"QU.BIN",&302
70 POKE &7F66,0
80 CALL &5390
```

QUADRALIEN — ST

Pour accéder au second niveau, utilisez le code 173 961, et pour aller au troisième niveau, utilisez le code 010 655. Ce n'était que quelques codes... Mais c'est mieux que rien. Na!!!

Energie infinie . Prendre Mutil dans "Q" à l'offset FD16 et remplacer 81Ø981Ø9 par 6ØØ21234. (GL)

QUARTET — C 64

```
10 REM Vies et énergie infinis pour QUARTET
20 FOR I=512 TO 562
30 READ C:A=C-10
40 POKE I,A:B=B+A
50 NEXT I
60 IF B<>5563 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 SYS 520
80 DATA 179,106,151,186,146,86,10,11,179,50,151
90 DATA 50,13,179,12,151,51,13,208,167,179,10
100 DATA 172,10,178,42,196,265,42,199,265,42
110 DATA 223,265,24,227,12,86,91,13,179,59,151
120 DATA 169,12,179,244,151,170,12,106
```

QUAZAR — ST

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher dans le fichier .PRG les octets : 5328ØØØ16ØØØ ØØØE et remplacez les 3 trouvés par : 6ØØ2ØØØ16ØØØØØØ ØE. Pour avoir du fuel infini, chercher les octets : 53886Ø ØØFFE8 et les remplacés par : 4E716ØØØFFE8.
(Gillus)

```
'REM Vies infinies pour QUASAR par ARBONA Eric'
Open "u",#1,"A:\QUASAR.PRG"
Print "PATIENTEZ JE TRAVAILLE"
For L=1 To Lof(#1)-5
Seek #1,L
Bget #1,300000,4
If Lpeek(300000)=&H33FC0003
Lpoke 300000,&H33FC7FFF
Seek #1,L
Bput #1,300000,4
Endif
Next L
Close #1
```

LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS

ST/AMIGA

● Solution du territoire du RIGE:
Faire avancer le groupe sur le ponton qui mène au doigt du ciel Cliquez sur la vignette qui apparait (en haut à droite). Faire de nouveau avancer le groupe. Cliquez cette fois en bas à droite. Faites parler Pélisse à Bulrog: Choisir la phrase "Tu peux te joindre à nous si tu veux". Faites charmer Bulrog par Pélisse. Cliquez entre les arbres au fond sur la tache blanche. Faites attaquer la "chose" par Bragon. Faites parler deux fois Pélisse à la chose. Cliquez à gauche. Faites attaquer deux fois le RIGE par Bragon. Attention, il faut frapper le RIGE dans la vignette en haut à gauche et assez rapidement car certaines fois il évite les coups et tue Bragon). Cliquez en bas à gauche une fois que le RIGE est mort. Cliquez sur l'eau, à gauche. Répondre par la phrase "Il voulait mesurer son pouvoir". Cliquez en bas à gauche. (Pierre MARTINETTI).

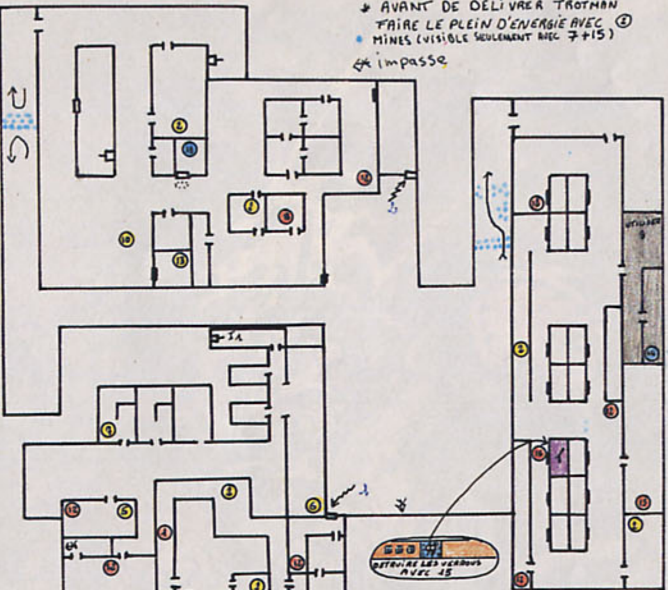
● Voici la solution de la première marche; La Marche Des Mille Verts: Ne pas attaquer ses habitants, ne pas charmer quelqu'un du sexe opposé, quand vous arrivez sur la plage, cliquez sur la forêt vous vous retrouverez sur la carte (vous êtes le point rouge), cliquez en bas à gauche de l'écran, une image apparait avec 2 habitants, prendre le seul chemin possible et à l'image suivante vous trouverez 2 habitants et un vieux bois, il faut aller à droite. Image suivante, un seul chemin possible avec un vieux bois. Image suivante, vous trouvez deux ondines (ne pas les charmer), aller à droite le plus possible. Image suivante, un seul passage avec les deux ondines. Image suivante, un vieux bois, aller à gauche. Image suivante, un seul passage par dessus la hutte. Image suivante, 2 habitants, aller à droite. Image suivante, cliquez à gauche de la vignette et du vieux bois. Dans l'image où il y a un enfant, cliquez au pied de l'arbre pour prendre le champignon, PELISSE parle à l'enfant et vous choisissez la deuxième réponse "soit, choisis", il répond "merci pour le champignon, suis moi". Il y a une seule sortie à la vignette, suivez les instructions du petit, sauf quand il vous dira d'aller entre les deux arbres où vous prendrez à gauche. BODIAS présent. Parlez lui: 1 réponse;
2 réponse; 2 réponse; ensuite cliquez n'importe où et vous revenez sur la plage. Cliquez sur le balant (l'animal dans l'eau). On sort du pays des Mille Verts. Pour la suite, allez aux lèvres de sable ...
(Lorrenzo MAZZUCCO)





COMMODORE

```
  1 REM Vies infinies, invulnérabilité sur différentes parties
  2 REM pour COMMODORE
 1Ø POKE 53281,1:POKE 5328Ø,1:PRINT CHR$(147):POKE 646,4
 2Ø FOR I=349 TO 444:READ A: POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
 3Ø IF B=1Ø868 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 4Ø INPUT"Nombre de bombes à ramasser dans la 2ème partie (Ø-255) ";V
 5Ø POKE 4ØØ,V:PRINT"Insérer l'original et appuyez sur 'RETURN'"
 6Ø INPUT V$:POKE 816,93:POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
 7Ø DATA 37,17Ø,249,174,37,146,191,8,174,117
 8Ø DATA 146,192,8,174,6,146,193,8,1Ø1,174
 9Ø DATA 128,146,94,6,174,6,146,95,6,1Ø1
1ØØ DATA 174,1Ø1,146,61,54,174,178,146,133,22
11Ø DATA 174,31,146,1Ø9,26,174,57,146,11Ø,26
12Ø DATA 174,6,146,8Ø,25,174,174,146,191,2Ø
13Ø DATA 174,178,146,192,2Ø,174,146,146,193,2Ø
14Ø DATA 174,17Ø,146,194,2Ø,174,21,146,195,2Ø
15Ø DATA 174,96,146,197,2Ø,174,36,146,198,2Ø
16Ø DATA 81,5,9,79,73,88
```



ATARI

Pour pouvoir changer de tableaux, il suffit de taper dans la page des HIGH-SCORES : 'RENEGADE' puis le numéro du tableau correspondant. (avec le pavé numérique).

AMSTRAD

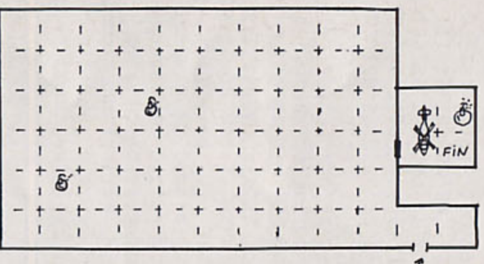
```
1 REM Choix du tabeau pour RAMBO III version Disquette
2 REM de notre cher S.L. qui n'a jamais pris autant de temps
3 REM  pour nous pondre un listing. (Daniel & Daniel)
1Ø MODE 1:PRINT"1 - Pour jouer à la partie 1"
2Ø PRINT"2 - Pour jouer à la partie 2"
3Ø PRINT"3 - Pour jouer à la partie 3"
4Ø A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4Ø
5Ø IF A$="1" OR A$="2" OR A$="3" THEN POKE Ø,VAL(A$) ELSE 4Ø
6Ø FOR I=&AØØØ TO &A1A8:READ A:POKE I,A:NEXT
7Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 2Ø5,51,16Ø,33,187,3Ø,54,195,35,54,239,35,54,25,58,Ø,Ø,254,1,2Ø2,91,3Ø,254,2,4Ø,5
11Ø DATA 254,3,4Ø,13,2Ø1,33,21Ø,32,54,22,35,35,54,27,195,91,3Ø,33,2Ø6,32,54,2,195,91,3Ø,1
12Ø DATA126,25Ø,62,1,237,121,243,33,Ø,192,22,5,3Ø,1,6,64,2Ø5,1Ø2,16Ø,33,Ø,1,22,7,3Ø,17,6
13Ø DATA 32,2Ø5,1Ø2,16Ø,33,Ø,33,22,1,3Ø,1,6,16,2Ø5,1Ø2,16Ø,1,126,25Ø,175,237,121,2Ø1,62
14Ø DATA 25,147,184,56,7,123,128,61,79,195,14Ø,16Ø,14,24,197,245,229,213,2Ø5,14Ø,16Ø,2Ø9
15Ø DATA 225,241,193,95,12Ø,147,71,124,131,1Ø3,3Ø,1,2Ø,24,218,62,76,5Ø,135,161,62,6,5Ø
16Ø DATA 14Ø,161,121,29,147,5Ø,52,161,123,5Ø,31,161,3Ø,35,75,195,167,16Ø,89,122,5Ø,128
17Ø DATA 161,5Ø,137,161,34,213,16Ø,123,5Ø,139,161,121,5Ø,141,161,17,131,161,2Ø5,239,16Ø
18Ø DATA 58,162,161,183,32,244,17,125,161,2Ø5,217,16Ø,17,131,161,2Ø5,239,16Ø,17,134,161
19Ø DATA 33,Ø,192,24,3Ø,2Ø5,234,16Ø,17,129,161,2Ø5,239,16Ø,33,162,161,2Ø3,11Ø,4Ø,243,2Ø1
2ØØ DATA 1,119,161,24,11,1,95,161,33,162,161,24,3,1,4Ø,161,237,67,33,161,26,71,197,19,26,1
21Ø DATA 126,251,245,237,12Ø,135,48,251,25Ø,7,161,241,12,237,121,6,8,16,254,193,16,23Ø,1
22Ø DATA 126,251,17,Ø,Ø,195,95,161,12,237,12Ø,13,27,237,12Ø,242,4Ø,161,122,179,194,35,161
23Ø DATA 17,Ø,24,12,237,12Ø,119,13,35,27,122,179,2Ø2,82,161,237,12Ø,242,65,161,23Ø,32,194
24Ø DATA 53,161,195,92,161,12,237,12Ø,13,237,12Ø,242,82,161,23Ø,32,194,78,161,33,162,161
25Ø DATA 237,12Ø,254,192,56,25Ø,12,237,12Ø,119,13,35,62,5,61,32,253,237,12Ø,23Ø,16,32,233
26Ø DATA 2Ø1,237,12Ø,242,119,161,2Ø1,3,15,Ø,5,1,8,2,74,Ø,9,76,Ø,5,Ø,35,6,35,42,255,Ø,15,24,6
27Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,21,32,5,Ø,Ø,Ø,69,2
```

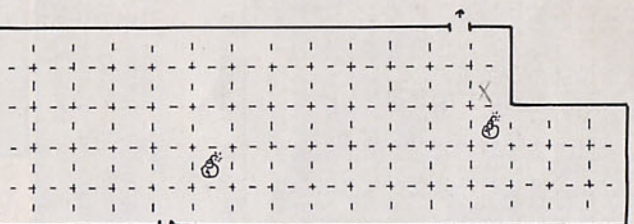
SPECTRUM

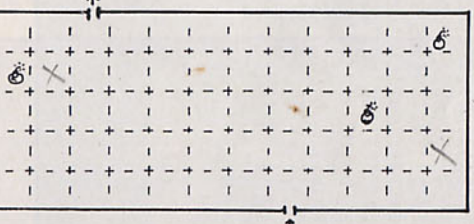
```
1Ø REM Vies infinies et invulnérabilité pour le troisième tableau.
2Ø REM pour RAMBO III sur SPECTRUM
3Ø PAPER Ø:INK Ø:BORDER Ø:CLEAR 49151
4Ø POKE 23624,Ø:CLS
5Ø LET A=PEEK 23631+256*PEEK 23632+5
6Ø LET B=PEEK A:POKE B,111:LOAD ""SCREEN$
7Ø LOAD ""CODE:POKE B,Ø:POKE 6Ø19Ø,Ø
8Ø POKE 63126,Ø:RANDOMIZE USR 49152
```

RAMBO III

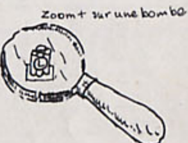
2EME PARTIE







Bombes à désarmorcer — ceci représente un écran de jeux



M.V & C.B

DOSSIER



RAMBO III

CPC

```
10 REM Energie infinie tous niveaux sur RAMBO 3
15 REM version Disk
20 REM Version du pack 'LES JUSTICIERS'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FEF:MODE 1
50 FOR N=&8FF0 TO &905E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>15994 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 IF C=1 THEN POKE &9004,&CB
120 PRINT
125 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &8FF0:RUN"MENU"
140 DATA 76,21,00,90,06,5F,7E,EE,CA,77,23,10,F9,F3,FB
150 DATA 76,07,E7,5A,F4,CA,6D,EA,CF,AD,A5,8D,D2,CD,EB
160 DATA A0,D1,F4,18,CC,4B,F8,35,4B,E8,CA,48,F8,28,4F
170 DATA E8,29,4F,B2,F8,B0,4C,F4,84,F8,96,5A,07,E7,5A
180 DATA 03,EB,CA,4A,DC,C4,C4,88,07,9C,5A,EB,CA,48,DC
190 DATA C4,C4,89,07,9C,5A,EB,CA,4E,DC,D0,C4,8C,07,9C
200 DATA 5A,EB,CA,4C,DC,D6,C4,89,07,9C,5A,03,D4,CA,15
210 DATA 96,5A,03,AC,0C,CD,00
```

● Pour avoir de l'énergie infinie à la première partie, remplacer : FE 26 D2 6A 1B par : FE 26 ØØ ØØ ØØ
ou
POKE &7254,Ø
POKE &7255,Ø
POKE &7256,Ø
Pour avoir de l'énergie infinie pour la deuxième partie, remplacer: FE 26 D2 6A 1B par : FE 26 ØØ ØØ ØØ ou
POKE &6A37,Ø
POKE &6A38,Ø
POKE &6A39,Ø
Pour avoir de l'énergie infinie sur la troisième partie, remplacer : 11 23 15 1A 81 par : 11 23 15 1A ØØ ou
POKE &22CF,Ø
(Patrice MAUBERT)

```
1 REM Choix du tabeau pour RAMBO III version Disquette
2 REM de notre cher S.L. qui n'a jamais pris autant de temps
3 REM  pour nous pondre un listing. (Daniel & Daniel)
10 MODE 1:PRINT"1 - Pour jouer à la partie 1"
20 PRINT"2 - Pour jouer à la partie 2"
30 PRINT"3 - Pour jouer à la partie 3"
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40
50 IF A$="1" OR A$="2" OR A$="3" THEN POKE 0,VAL(A$) ELSE 40
60 FOR I=&A000 TO &A1A8:READ A:POKE I,A:NEXT
70 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:CALL &A000
100 DATA 205,51,160,33,187,30,54,195,35,54,239,35,54,25,58,0,0,254,1,202,91,30,254,2,40,5
110 DATA 254,3,40,13,201,33,210,32,54,22,35,35,54,27,195,91,30,33,206,32,54,2,195,91,30,1
120 DATA 126,250,62,1,237,121,243,33,0,192,22,5,30,1,6,64,205,102,160,33,0,1,22,7,30,17,6
130 DATA 32,205,102,160,33,0,33,22,1,30,1,6,16,205,102,160,1,126,250,175,237,121,201,62
140 DATA 25,147,184,56,7,123,128,61,79,195,140,160,14,24,197,245,229,213,205,140,160,209
150 DATA 225,241,193,95,120,147,71,124,131,103,30,1,20,24,218,62,76,50,135,161,62,6,50
160 DATA 140,161,121,29,147,50,52,161,123,50,31,161,30,35,75,195,167,160,89,122,50,128
170 DATA 161,50,137,161,34,213,160,123,50,139,161,121,50,141,161,17,131,161,205,239,160
180 DATA 58,162,161,183,32,244,17,125,161,205,217,160,17,131,161,205,239,160,17,134,161
190 DATA 33,0,192,24,30,205,234,160,17,129,161,205,239,160,33,162,161,203,110,40,243,201
200 DATA 1,119,161,24,11,1,95,161,33,162,161,24,3,1,40,161,237,67,33,161,26,71,197,19,26,1
210 DATA 126,251,245,237,120,135,48,251,250,7,161,241,12,237,121,6,8,16,254,193,16,230,1
220 DATA 126,251,17,0,0,195,95,161,12,237,120,13,27,237,120,242,40,161,122,179,194,35,161
230 DATA 17,0,24,12,237,120,119,13,35,27,122,179,202,82,161,237,120,242,65,161,230,32,194
240 DATA 53,161,195,92,161,12,237,120,13,237,120,242,82,161,230,32,194,78,161,33,162,161
250 DATA 237,120,254,192,56,250,12,237,120,119,13,35,62,5,61,32,253,237,120,230,16,32,233
260 DATA 201,237,120,242,119,161,201,3,15,0,5,1,8,2,74,0,9,76,0,5,0,35,6,35,42,255,0,15,24,6
270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,21,32,5,0,0,0,69,2
```

RASTAN

```
0 REM RASTAN PAR TTD
1 FOR X=400 TO 457
2 READ B:POKE X,B:C=C+B:NEXT
3 IF C=6543 THEN SYS 400
4 PRINT"Erreur dans les datas":END
5 DATA 32,44,247,32,108,245,169,163,141,196
6 DATA 2,169,1,141,201,2
7 DATA 76,167,2,169,189,141,116,1
8 DATA 169,1,141,117,1,169,88,141
9 DATA 211,2,169,96,141,244,10,141
10 DATA 125,10,76,81,3,169,96,141
11 DATA 165,160,169,173,141,7,201,76
12 DATA 26,129
```

C 64

● Mettre le compteur à 818 puis mettre en route le jeu. Quand vous avez tué le gardien du premier niveau avancer le compteur a ØØØ (attention il ne faut pas appuyer sur RESET du compteur) et vous commencerez en plein milieu du level 6 (Jean-Michel BURGESS)

● Pour être invulnérable rechercher les octets 21 93 23 7E D6 Ø4 et les remplacer par 21 93 23 7E D6 ØØ et rechercher les octets 28 19 32 93 23 et les remplacer par 28 19 ØØ ØØ ØØ. (Patrice MAUBERT)

CPC

● Quand vous arrivez au niveau 2, (le niveau 1 étant facile, il n'y a pas de problème), et que vous perdez, au lieu de rembobiner la cassette pour remettre le niveau 1, appuyez sur PLAY, et comme ceci vous chargerez le niveau 3. Pas mal! (Benoit COUCHON)

RAMBO III

CPC

● Ecrire RENEGADE sur le tableau des scores, ensuite tapez sur la touche 1, 2, ou 3, pendant la présentation, ainsi vous pourrez aller dans l'un des trois tableaux. (Emmanuel NUNES).

```
1 REM Vies infinies, invulnérabilité sur différentes parties
2 REM pour COMMODORE
10 POKE 53281,1:POKE 53280,1:PRINT CHR$(147):POKE 646,4
20 FOR I=349 TO 444:READ A: POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
30 IF B=10868 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 INPUT"Nombre de bombes à ramasser dans la 2ème partie (0-255) ";V
50 POKE 400,V:PRINT"Insérer l'original et appuyez sur 'RETURN'"
60 INPUT V$:POKE 816,93:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
70 DATA 37,170,249,174,37,146,191,8,174,117
80 DATA 146,192,8,174,6,146,193,8,101,174
90 DATA 128,146,94,6,174,6,146,95,6,101
100 DATA 174,101,146,61,54,174,178,146,133,22
110 DATA 174,31,146,109,26,174,57,146,110,26
120 DATA 174,6,146,80,25,174,174,146,191,20
130 DATA 174,178,146,192,20,174,146,146,193,20
140 DATA 174,170,146,194,20,174,21,146,195,20
150 DATA 174,96,146,197,20,174,36,146,198,20
160 DATA 81,5,9,79,73,88
```

C 64

```
10 REM Energie infinie tous niveaux
15 REM sur RAMBO III version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par P. Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &905E:READ A$
50 A=VAL("&"+A$):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>8487 THEN PRINT"ERREUR!!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &9004,1
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
115 PRINT"ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &9000:ùCPM
130 DATA CD,2D,90,3E,00,A7,20,05,67,6F,47
140 DATA 18,07,21,6A,1B,3E,D2,06,81,32,FF
150 DATA 81,22,00,82,32,E2,85,22,E3,85,78
160 DATA 32,7A,86,3E,4E,32,5C,90,CD,2D,90
170 DATA C9,21,00,80,16,0E,0E,42,CD,56,90
180 DATA 21,00,82,16,0E,0E,43,CD,56,90,21
190 DATA 00,84,16,1A,0E,46,CD,56,90,21,00
200 DATA 86,16,1C,0E,43,CD,56,90,C9,1E,00
210 DATA DF,5C,90,C9,66,C6,07,00
```

```
' Vies infinies pour RAMBO III
'    à taper en GFA 3.0
'      par les DANBIOSS
'
PRINT "Insérez le disk de RAMBO  III"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
s%=61
adr%=m%+&H13C
var1%=&H4A2E005B
var2%=&H3D7C0022
var3%=&H66000056
var4%=&H4F684E71
REPEAT
  r%=BIOS(4,0,L:m%,1,s%,0)
UNTIL r%=0
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  LPOKE adr%+4,var4%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  LPOKE adr%+4,var3%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la ";
  PRINT "disquette de RAMBO III"
  END
ENDIF
```

ST

● Pour être grand, Bô et c.. à la fois :
Il faut rechercher les octets : FE 26 D2 6A 1B et les remplacer par : FE 26 ØØ ØØ ØØ.
Et toujours pour les pots de fleurs:
POKE &7254,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

AMIGA/ST

● Tapez RENEGADE au tableau des scores et appuyez sur 1, 2, ou 3, au début de la partie afin d'accéder à l'un des trois niveaux. (Ca marche aussi sur ATARI ST!!!)

● Pour être invincible prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets 4A2EØØ5B66Ø ØØØ56 et les remplacer par 3D7CØØ224F684E71 (il faudra changer uniquement la deuxième chaine trouvée). (Gillus)

● Vous livre les secrets du premier niveau.
2=BAS
4 GAUCHE
6=DROITE
8=BAS
5=PRENDRE OBJET
*=APPUYER SUR LE BOUTON

ST

6, 8, 8, 5, 8, 6, 8, 4, 5, 4, 6, 6, 6, 6, 6, 8, 8, 2, 2, 5, 8, 8, 4, 5, 6, 8, 4, *, 6, 2, 2, 4, 4, 4, 4, 4, 8, 5, 2, 2, 2, 4, 2, 6, 2, 6, 8, 6, 2, 5, 8, 6, 5, 2 , 6, 2, 4, 5, 4, 5, 4, 5, 6, 6, 8, 6, 2, 6, 5, 8, 8, 8, 4, 2, 5, 8, 6, 8
(Fabrice ROUX)

R-TYPE

```
10 REM R-TYPE AMIGA
20 REM VIES INFINIES de DE MANNET
30 FOR I=522752 TO 522839
40 READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKEW I,A
50 NEXT
60 PRINT"INSEREZ R-TYPE ET PRESSEZ RETURN"
70 INPUT A$
80 CALL 522808
90 REM DATAS
100  DATA 297C,0007,FA0C,0082,4EEC,000C,23FC
101  DATA 0007,FA1C,0007,966A,4EF9,0007,9360
102  DATA 21FC,4EB9,0007,055A,31FC,FA2E,055E
103  DATA 4EF8,00C0,0879,0001,00BF,E001,4E75
104  DATA 2C78,0004,207C,00FE,88C0,43F9,0007
105  DATA F8BA,303C,0145,12D8,51C8,FFFC,4EF9
106 DATA 0007,F8D0
```

AMIGA

● Utiliser d'abord les vies infinies données dans JOYSTICK N°13 ensuite : -Pour la chenille du premier niveau (celle qui tourne en rond),il faut passer à l'intérieur du cercle formé par celle-ci et tirer une "grosse patate", elle se détruira. -Pour le monstre de fin de stage, il faut lui tirer dessus en plein milieu du corps (avec des grosse patates...). Pour la chenille du 2éme niveau, elle est indestructible, il faut l'éviter et au bout de quelques secondes elle rentre dans une sorte d'abrit organique surmonté d'un oeil. Il faut détruire cet oeil! -Pour le troisième niveau, il est constitué d'un énorme vaisseau. Il faut détruire toutes ses défenses (réacteurs, piéges, canons...) et parfois il est nécessaire de se protéger dans les "logements" du vaisseau ou du décors pour éviter d'être applati par celui-ci. Les autres niveaux sont légérement plus simples, il y en a 9. (Eric BONTEMPS).

● Pour avoir des vies infinies prendre un éditeur de secteurs et rechercher 5379ØØØ1698E et remplacer par 6Ø26ØØØ1 698 Pour garder les bonus de tirs chercher 4EB9ØØØØA718 4239ØØØØ1CD6 et remplacer par 4EB9ØØØØA7186Ø58ØØ ØØ1CD6.
(Gillus)

ST

```
10 REM Vies infinies pour R-TYPE
20 AD=&H7FD00
30 DEF SEG=0
40 FOR I=37 TO 0 STEP-2
50 READ A$:POKE AD+I,VAL("&H"+A$)
60 NEXT I
70 BLOAD "RTYPE.DAT",&H50000
80 POKE &H50004,&H100:POKE &H50F5E,&H6026
90 POKE &H50EDA,&H6000:POKE &H50EDC,&H82
100 CALL AD
110  DATA 0408,4EF8,FFFC,51C8,20D9,55FA,0000
120  DATA 203C,0000,0005,43F9,0400,41F8
130  DATA 2700,46FC,4E41,0020,3F3C,42A7
```

```
10 REM Vies et choix du level sur R-TYPE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A508 TO &A67C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41287 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-8) ";A$:POKE &A52D,ASC(A$)-1
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A508
100  DATA F3,21,28,A5,11,40,00,01,30,00,ED,B0,3E,01,21,64
110  DATA 00,CD,34,A5,AF,32,AE,00,3E,40,32,AD,00,C3,64,00
120  DATA AF,32,A6,91,3E,36,32,9C,71,C3,FD,85,DD,21,79,A6
130  DATA 4F,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18
140  DATA F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,06,93,B8,38,07
150  DATA 7B,80,3D,4F,C3,7C,A5,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,7C,A5
160  DATA D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E
170  DATA 01,14,18,D6,7A,32,60,A6,32,69,A6,22,BD,A5,7B,32
180  DATA 6B,A6,79,32,6D,A6,18,11,7A,32,60,A6,32,69,A6,22
190  DATA BD,A5,79,32,6B,A6,32,6D,A6,11,63,A6,CD,D9,A5,3A
200  DATA 71,A6,B7,20,F4,11,5D,A6,CD,C3,A5,11,63,A6,CD,D9
210  DATA A5,11,66,A6,21,79,A6,CD,E1,A5,C9,CD,D4,A5,11,61
220  DATA A6,CD,D9,A5,21,71,A6,CB,6E,28,F3,C9,01,2C,A6,18
230  DATA 0B,01,0E,A6,21,71,A6,18,03,01,03,A6,ED,43,FB,A5
240  DATA 1A,47,13,C5,1A,13,CD,32,A6,C1,10,F7,01,7E,FB,11
250  DATA 10,20,C3,03,A6,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78,F2,03,A6
260  DATA A2,20,F2,21,71,A6,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77
270  DATA 0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA,3A,72,A6,E6
280  DATA 04,C0,37,C9,ED,78,F2,2C,A6,C9,01,7E,FB,F5,ED,78
290  DATA 87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D
300  DATA 00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30
310  DATA FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,00,09,4C
320  DATA 00,00,00,49,03,49,2A,FF,00,00,00,40,00,00,49,02
330  DATA 00,01,03,01,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

● Pour avoir des vies infnies, sans avoir à R-typer des listings de folies, il vous suffit de rechercher avec un éditeur de secteur les octets : 14 ØE Ø1 35 21 Ø3 et de les remplacer par : 14 ØE Ø1 ØØ 21 Ø3. Et voilà.
(Marc MANUEL)

● Prenez votre éditeur de secteur chouchou, rechercher 2Ø 49 2Ø 54 2Ø 2Ø Ø5 et remplacer les par 2Ø492Ø542Ø2ØFF.
(Fabrice BACQUIAS)

● Pour être invulnérable (passer à travers les ennemis) allez à la piste 32, secteur 49, adresse 1A6, et remplacer le 35 par C9 ou par ØØ pour avoir des vies infinies.
(Pascal BOSSY)

```
10 REM Vies infinies pour R-TYPE K7
15 REM  de Patrick FUNARO
16 MEMORY &3000
20 FOR I=&BE80 TO &BEBA
30 READ A:POKE I,A:NEXT
40 MODE 1:RESTORE 190
50 FOR I=&BEB3 TO &BEB7
60 READ A:POKE I,A:NEXT
70 LOAD "":CALL &BE80
80 DATA 62,195,33,142,190,50,22
90 DATA 189,34,23,189,195,99
100 DATA 152,205,55,189,33,0
110 DATA 0,34,67,165,33,160
120 DATA 190,34,70,165,195,0
130 DATA 165,221,33,176,167,17
140 DATA 171,0,205,63,167,33
150 DATA 179,190,34,89,168,195
160 DATA 218,167,62,201,50,8
170 DATA 53,195,0,122,62,167
180 DATA 50,158,53
190 DATA 62,0,50,16,53
```

CPC

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 12865,173
POKE 12957,173
-Invulnérabilité:
POKE 127ØØ,96
SYS 32768

avoir le temps infini :
-Partie 1
POKE 499Ø9,2Ø1
-Partie 2
POKE 49676,2Ø1
-Partie 3
POKE 4982Ø,2Ø1

C 64

```
1 REM Vies illimitées et évite les collisions
2 REM pour R-TYPE, de Patrick FUNARO
10  DATA 37,91,250,174,149,146,115,13,174
20  DATA 6,146,116,13,81,19,13,174,178,146,162,55
30  DATA 174,101,146,161,54,81,23,13
40 FOR A=384 TO 412: READ B: POKE A,B-5: NEXT A
50 SYS 384
```

RAMPAGE

Si tu veux voir un tas de villes et même toutes les villes du monde, suis les étapes suivantes et avec un peu de pratique tu y arriveras sans problème. N'oublie pas que le jeu ne se termine que lorsque toutes les bestioles seront mortes au moins une fois. Tant que l'une des trois n'est pas morte, les autres pourront mourir sans que pour autant le jeu ne soit fini.
Lorsque les bonshommes tomberont du dirigeable, tu devras déplacer Georges (le gorille) jusqu'à la partie droite de l'écran, ainsi il restera toujours immobile. Il faut placer 2 joueurs en face de lui pour le protéger des balles tandis que l'autre détruit les immeubles.
Si vous arrivez à détruire tous les immeubles alors que votre énergie est réduite au minimum, vous pouvez vous jeter très vite dans l'eau, pour que l'énergie arrive à zéro.
Ainsi vous pourrez commencer la ville suivante avec un maximum d'énergie. Il ne faut pas oublier que tout ceci n'arrive jamais à George et que s'il est tué c'est la fin du match. S'il n'y a pas d'eau, vous pouvez essayer de tenir jusqu'à l'écran suivant ou si vous préférez, vous collez les uns contre les autres pour réduire l'énergie à zéro, le plus vite possible.

Pour avoir de l'énergie infinie (mais qui descend quand même), allez en piste 19 secteur ØØ et aux adresses &112, &124, et &136 remplacez le 3Ø par un 18.
Ou bien recherchez trois fois les octets ØE FE 1Ø 3Ø Ø5 et remplacez-les par ØE FE 1Ø 18 Ø5.
(Patrice MAUBERT)

Pour avoir de l'énergie infinie (mais qui descend quand même):
POKE &8512,&18
POKE &8524,&18
POKE &8536,&18
(Patrice MAUBERT)

CPC

```
10 REM Immortalite sur RAMPAGE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3624 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,1D,A0,21,80,BE,22,1B
100 DATA 02,EB,21,20,A0,01,80,00,ED,B0,C3,00,01,66,C6,07
110 DATA 3E,18,32,12,85,32,24,85,32,36,85,C3,00,81,00,00
```

Un truc étrange pour RAMPAGE.
Si vous êtes sur le dernier immeuble à détruire, et qu'un nuage de poussière apparaît derrière celui-ci, frappez dans n'importe quelle direction, et laissez le bouton de feu enfoncé jusqu'à ce que le tableau suivant apparaisse.
Alors, dans ce tableau, vous aurez la possibilité de grimper le long d'un immeuble invisible, au même endroit que celui de l'ancien tableau.
(Olivier BALANTZIAN)

ST

C 64

```
1 REM Apport sans limite de monstres
2 REM pour les trois joueurs
3 REM pour RAMPAGE
10 DATA 174,194,146,32,6,174,187,146
20 DATA 34,6,174,160,146,35,6,81
30 DATA 165,202,174,54,146,164,7,174
40 DATA 239,146,165,7,101,174,183,146
50 DATA 45,8,174,21,146,46,8,37
60 DATA 49,252,37,113,250,174,21,146
70 DATA 243,7,81,86,8
80 SYS 65371: PRINT CHR$(5)
90 FOR A=4256 TO 4308:READ B:POKE A,(B-5)
100 NEXT: PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ... "
110 INPUT "TAPEZ RETURN POUR CHARGER"
120 SYS 4285
```

Energie infinie : POKE 56693,Ø

C 64

AMIGA

```
1 REM Donne aux trois joueurs l'énergie infinie
2 REM pour RAMPAGE de Sylvain DEMANNET
10 DATA 2401,c,fd53,8,8f,4ef1,11,87e
20 DATA 6,c4,e006,2401,4ebe,c,5,fca7
30 DATA 3401,fb73,5,fcab,4efe,5,dc09,43fe
40 DATA 6,d393,48ec,8005,3041,105,3345,85dd
50 DATA 3345,85a7,3345,8613,4ce4,6,4e7a,2c7d
60 DATA 9,2e41,8,5,2081,103,88c5,43fe
70 DATA c,f9ff,3041,14a,12dd,51cd,10001,2401
80 DATA 200c,4e76,c,fa41,4efe,c,fa15,2c7d
90 DATA 9,4273,33,2d81,c,fbdf,22b,4eb3
100 DATA fda1,2d45,22f,4eff,10003,c,fbe7,5
110 DATA 5,4b01,c,fbe7,c,fc01,126,fb
120 DATA c,fc0b,5,5,c,fb93,2868,2946
130 DATA 2e4c,726e,6674
140 FOR A=523072 TO 523269 STEP 2: READ B$
150 B=VAL("&h"+B$)-5: C=C-5: POKEW A,B
160 NEXT A: IF C<>367658 THEN PRINT "Erreur":END
170 PRINT "Insérez RAMPAGE ..."
180 PRINT " ... et pressez CTRL+AMIGA+AMIGA pour"
190 PRINT "      charger   RAMPAGE !"
200 CALL 523198
```

RETURN OF THE JEDI

Si vous avez des difficultés pour terminer la troisième et dernière partie de la trilogie des Star Wars, entrez Darth Vader au tableau des scores, redémarrez une partie, et pressez F2 pour finir le jeu.
(O. BALANTZIAN)

ST

```
'Vies infinies pour RETURN OF THE JEDI
'Par Gabriel ZERBIB
A%=GEMDOS(&H48,L:&H200)
Void Bios (4,0,L:A%,1,&H292,0)
Dpoke A%+&HB8,&HFF
Void Bios (4,1,L:A%,1,&H292,0)
```

CPC

```
10 'Vies infinies pour RETURN OF THE JEDI version Disk
20 'Par Patrice MAUBERT
30 MEMORY &84FF:MODE 1
40 FOR N=&8500 TO &8541:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM <>5775 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:CLS:CALL &8500:ùCPM
90 DATA 16,00,0E,41,21,EE,7F,CD,2E,85,16,00,0E,42
100 DATA 21,00,82,CD,2E,85,31,00,90,3E,11,32,52,66
110 DATA 3E,C3,32,64,80,3E,37,32,65,80,3E,85,32,66
120 DATA 80,C3,0B,80,1E,00,DF,34,85,C9,66,C6,07,ED
130 DATA 49,3E,18,32,D1,05,32,4C,28,C7,00,00,00,00
```

```
1 ' Vies infinies
2 ' pour RETURN OF THE JEDI version cassette
3 'de Patrick FUNARO
10 DATA 243,33,27,128,17,0,128,1,240,1
20 DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
30 DATA 35,19,11,120,177,32,242,62,195,50
40 DATA 254,128,33,41,132,34,255,128,195,44
50 DATA 128,33,24,1,34,99,8,34,85,40
60 DATA 221,33,0,144,195,2,129
70 MODE 1: FOR A=33792 TO 33848: READ B
80 POKE A,B: C=C+B: NEXT A
90 IF C<>5925 THEN PRINT "Erreur de data !": END
100 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
110 MODE 1: CALL 48439: MEMORY 32767
120 LOAD "!",&8000: CALL 33792
```

RAMPARTS

CPC

```
1 REM Vies infinies pour RAMPARTS version Disquette
1Ø GOSUB 2Ø:CALL &95BA:POKE &6883,Ø:CALL &6B84
2Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A$:INK I,VAL("&"+A$):NEXT
3Ø DATA 4,Ø,1,2,B,14,A,D,1A,1Ø,19,9,12,F,6,18
6Ø OUT &FA7E,1:POKE &95BA,&F3:FOR I=&95BB TO &98EØ:READ A$
7Ø Z=VAL("&"+A$):S=S+Z:POKE I,Z:NEXT
8Ø IF S<>96917 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS !!":END ELSE RETURN
9Ø DATA DD,21,CD,98,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,9F,98,5D,CD,E4
1ØØ DATA 97,21,9D,98,35,CA,DØ,96,21,9E,98,35,2Ø,17,21,73,94,AF,46,23
11Ø DATA 4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,5D,97,DD,6E,ØØ
12Ø DATA DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ
13Ø DATA 32,9C,96,DD,23,DD,7E,ØØ,32,86,96,DD,23,DD,7E,ØØ,32,8D,96,32
14Ø DATA 9F,96,DD,23,DD,7E,ØØ,32,C5,96,DD,23,DD,7E,ØØ,32,C6,96,DD,23
15Ø DATA 22,95,98,ED,43,93,98,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B
16Ø DATA CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,98,98,43,E1
17Ø DATA 78,32,97,98,B7,28,Ø7,C5,CD,65,97,C1,1Ø,F9,ED,5B,98,98,7A,B3
18Ø DATA 28,ØD,ED,53,9A,98,CD,65,97,21,FF,FF,22,9A,98,2A,95,98,ED,5B
19Ø DATA 93,98,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2
2ØØ DATA 8B,96,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,9D,96
21Ø DATA ED,4B,95,98,ED,5B,93,98,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B
22Ø DATA 7A,B3,C2,B6,96,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,DA,96,C3,DØ,95,C3,1A,98
23Ø DATA 31,F8,BF,FB,C3,84,6B,CD,CE,97,F3,21,EØ,96,AF,77,2B,7C,B5,C2
24Ø DATA E1,96,21,5D,97,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD
25Ø DATA 3F,97,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,3F,97,3E,ØA,ØE,ØF,CD,3F,97,Ø1,E2,Ø4,CD
26Ø DATA 39,97,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,3F,97,3E,ØA,ØE,ØF,CD,3F,97,Ø1,C4,Ø9,CD
27Ø DATA 39,97,1D,2Ø,D5,21,34,97,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F
28Ø DATA ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79
29Ø DATA E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6
3ØØ DATA ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,AØ,98,C6,C1,4F,3A,9F,98,47,CD,91,97,D2
31Ø DATA DD,96,3A,AØ,98,3C,32,AØ,98,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,AØ,98,3A,9F,98
32Ø DATA 3C,32,9F,98,5F,CD,E4,97,E1,C9,D5,E5,79,32,AD,98,32,AF,98,78
33Ø DATA 32,AB,98,Ø1,7E,FB,21,A9,98,1E,Ø9,CD,21,98,E1,ED,5B,9A,98,CD
34Ø DATA 41,98,E5,CD,5D,98,E1,D1,3A,A2,98,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,A3,98,FE,8Ø
35Ø DATA 2Ø,Ø7,3A,A4,98,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,78,98,CD
36Ø DATA 5D,98,3E,Ø7,CD,78,98,AF,CD,78,98,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,78
37Ø DATA 98,AF,CD,78,98,7B,CD,78,98,3E,Ø8,CD,78,98,CD,5D,98,3A,A2,98
38Ø DATA E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A
39Ø DATA B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,78,98,23,1D
4ØØ DATA 2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,3Ø,98,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC
41Ø DATA ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,41,98,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,3A,98,ØC
42Ø DATA ED,78,ØD,ED,78,F2,52,98,E6,2Ø,C2,4E,98,C9,21,A2,98,ED,78,FE
43Ø DATA CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9
44Ø DATA C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,DD,96,F1,ØC,ED,79,ØD,3E
45Ø DATA Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø3,Ø2
46Ø DATA ØØ,ØØ,Ø7,EA,24,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28
47Ø DATA 43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F
48Ø DATA 43,49,41,54,45,53,ØØ,Ø8,ØØ,CØ,FF,3F,B6,3E,DC,C1,41,9C,Ø2,BF
49Ø DATA 8D,87,82,DD,A3,9D
```

Pour que le joueur 1 est de l'énergie infinie :
POKE &6883,Ø
POKE &68E1,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

C 64

```
1Ø REM Energie infinie pour RAMPARTS
2Ø PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=1Ø24 TO 1Ø6Ø
4Ø READ C:A=C-1Ø:NEXT I
5Ø SYS 1Ø45
6Ø DATA 179,23,151,199,18,179,14,151,2ØØ
7Ø DATA 18,86,26,18,179,183,151,117,64,86
8Ø DATA 15,22,42,96,255,179,1Ø,151,11Ø,18
9Ø DATA 179,14,151,111,18,86,26,18
```

CPC

```
1Ø REM Energie infinie pour RAMPARTS version Cassette
2Ø B=Ø:RESTORE 4Ø:FOR I=&42ØØ TO &4386:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
3Ø IF B=37465 THEN 25Ø ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 4Ø-23Ø":END
4Ø DATA 254,Ø,32,3,195,59,67,254,1,32,7,221,54,15,246,14,16,2Ø1,254,2,32
5Ø DATA 7,221,54,12,249,14,13,2Ø1,254,3,32,15,221,54,3Ø,233,221,126,12,214,16,221,119,12,14,31
6Ø DATA 2Ø1,254,4,32,7,221,54,17,246,14,18,2Ø1,254,5,32,7,221,54,16,246,14,17,2Ø1,254,6,32,7,221,54,13,248,14,14
7Ø DATA 2Ø1,254,7,32,7,221,54,27,238,14,28,2Ø1,254,8,32,7,221,54,14,247
8Ø DATA 14,15,2Ø1,254,9,32,7,221,54,35,192,14,36,2Ø1,254,1Ø,32,19,221,229
9Ø DATA 225,17,6,Ø,25,124,214,16,221,117,21,221,119,22,14,23,2Ø1,254,11,32
1ØØ DATA 19,221,229,225,17,6,Ø,25,124,214,16,221,117,2Ø,221,119,21,14,22,2Ø1
11Ø DATA 254,12,32,19,221,229,225,17,7,Ø,25,124,214,16,221,117,16,221,119,17
12Ø DATA 14,18,2Ø1,254,13,32,15,221,126,3,214,16,221,119,3,221,54,26,233,14
13Ø DATA 27,2Ø1,221,54,29,32,221,54,3Ø,235,14,31,2Ø1,243,33,57,125,17,57,93
14Ø DATA Ø,1,Ø,13,237,176,33,54,1Ø9,17,55,1Ø9,1,Ø,16,54,Ø,237,176,54,195,35
15Ø DATA 54,52,35,54,67,33,213,66,17,57,1Ø9,1,13,Ø,237,176,33,64,1Ø9,54,235
16Ø DATA 33,8Ø,125,17,8Ø,1Ø9,1,21,Ø,237,176,33,255,64,221,33,88,125,35,229
17Ø DATA 126,2Ø5,Ø,66,221,229,225,93,124,214,16,87,6,Ø,221,9,237,176,237
18Ø DATA 115,Ø,64,195,57,1Ø9,237,123,Ø,64,225,24,222,225,237,75,2,64,217
19Ø DATA 195,137,19Ø,34,215,66,124,214,16,1Ø3,34,251,66,34,5Ø,67,229,124,214
2ØØ DATA 16,1Ø3,34,218,66,225,43,43,43,34,227,66,35,34,23Ø,66,17,9,Ø,25,34,3
21Ø DATA 67,17,16,Ø,25,34,11,67,17,Ø,16,25,34,8,67,17,8,Ø,25,34,23,67,243,217,237,67,2,64,2Ø1
23Ø B=Ø:RESTORE 26Ø:FOR I=&41ØØ TO &4132:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
24Ø IF B<>469Ø THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 26Ø-28Ø":END
25Ø DATA 17,33,234,23,66,1Ø1,46,69,18Ø,97,178,57,85,46,84,97,81,137,177
26Ø DATA 86,91,212,148,14Ø,19,33,129,23,69,2Ø,91,23,58,2Ø,218,97,65,1Ø1
27Ø DATA 1Ø1,193,162,17,122,65,172,65,33,189,1ØØ,2Ø,Ø
28Ø B=Ø:RESTORE 32Ø:FOR I=&BE8Ø TO &BE9D:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
29Ø IF B<>377Ø THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 32Ø-33Ø":END
3ØØ MEMORY &1FFF:LOAD"RAMPARTS":PRINT"ATTENDS JE BOSSE":CALL &BE8Ø
31Ø DATA 33,169,148,2Ø5,68,67,195,213,66,33,146,19Ø,34,98,158
32Ø DATA 195,2Ø4,156,2Ø5,1Ø2,158,62,Ø,5Ø,131,1Ø4,5Ø,225,1Ø4,2Ø1
```

REAL GHOSTBUSTER

Et nous voilà maintenant en pleine forêt avec des chênes à rechercher pour avoir des vies infinies recherchez les octets 28 22 3D 32 A3 et remplacez-les par 28-22-ØØ-32-A3
Et pour le temps infini, rechercher les octets 21 93 ØØ 35 2Ø et remplacez-les par 21 93 ØØ ØØ 2Ø.

Ou, pour les plus pressés qui veulent les vies infinies allez en piste 6 au secteur 23 à l'adresse &Ø1B1, remplacer 3D par ØØ
-Temps infini : Piste 5, secteur 23 à l'adresse &ØØCB, remplacer 35 par ØØ

Touche pas à mon POKE
-Vies infinies :
POKE &65B1,Ø
-Temps infini :
POKE &5ØCB,Ø
(Patrice MAUBERT)

```
10 REM Vies et temps infinis pour REAL GHOSTBUSTERS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9031:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4544 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &9004,&3D:POKE &9009,&35
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &9000:|CPM
130 DATA CD,16,90,3E,00,32,B1,81,3E,00,32,CB,82,3E,4E,32
140 DATA 2F,90,CD,16,90,C9,16,06,21,00,80,CD,27,90,16,05
150 DATA 21,00,82,CD,27,90,C9,1E,00,0E,23,DF,2F,90,C9,66
160 DATA C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

● Appuyer sur "E" pour changer de tableau. Appuyer simultanément sur "D,A et T" pour avoir les vies infnies. Vous verrez alors 255 vies descendre de 5 à 1 puis recommencer à 5 et ainsi de suite.
(David LAMPIN)

● Voici un super truc, au premier tableau, aller tout droit par les ponts. Tirer à volonté sur la grande silhouette. Prendre la clé et rentrez par les portes en face.
Au deuxième tableau, appuyer sur le touche 'E' de votre clavier, vous passerez directement au niveau supérieur.
Pour tous les autres tableaux procédez de la même façon (touche 'E').
(Harold HAMEL)

```
1 REM Vies infinies pour THE REAL GHOSTBUSTERS
2 REM version AMSTRAD Cassette de Patrick FUNARO
10 MEMORY &2000:FOR DD=&BE00 TO &BE0F:READ DL
20 TEST=TEST+DL:POKE DD,DL:NEXT DD
30 IF TEST=1925 THEN LOAD"RGB":CALL &BE00:END
40 PRINT"Erreur dans les Datas":END
50 DATA 33,9,190,34,79,48,195,0,48,175,50,188
60 DATA 101,195,128,78,116,121,137
```

ST

```
REM Vies infinies pour REAL GHOSTBUSTERS
REM de Olivier BALANTZIAN
REM Ce listing est à tapé en GFA Basic sur ATARI
REM Avant de lancer le programme,
REM mettez une disquette totalement
REM vierge mais formatté!!!
REM Quand vous lancé le listing il
REM crée un Dossier AUTO dans le quel se trouve le
REM fichier JOYSTICK.PRG. Pour l'éxecuter,
REM il faut faire un reset avec la
REM disquette, une fois sous GEM,
REM mettez REAL GHOSTBUSTERS
REM et lancer le Fichier .PRG
HIDEM
DIM a%(500)
FOR jeux%=XBIOS(2) TO XBIOS(2)+350 STEP 2
READ data%
POKE jeux%,data%
NEXT jeux%
MKDIR "A:\AUTO"
BSAVE "A:\AUTO\JOYSTICK.PRG",XBIOS(2),350
SHOWM
END
DATA 24602,0,306,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,10831,20474,172
DATA 10861,4,8237,12,53421,20,53421,28,1664,0,256,12032
DATA 12045,16999,16188,74,20033,57340,0,12,18554,22
DATA 16188,9,20033,23695,16188,7,20033,21647,24832,108
DATA 6981,18798,29541,29300,8308,26725,8295,24941,25888
DATA 25705,29547,2573,21608,25966,8304,29285,29555,8289
DATA 8299,25977,11776,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,18554,127,18554,123
DATA 18554,102,16188,3,16188,75,20033,57340,0,16,8256
DATA 17402,34,12668,20217,548,8521,550,12032,12032,12032
DATA 16188,4,16188,75,20033,57340,0,16,8256,8764,20081
DATA 20081,53500,26732,8385,12476,24576,8256,53500,22866
DATA 8385,12481,12476,24580,8256,53500,26476,8385,8321
DATA 24576,65470,16698,23617,21844,20316,21577,21580
DATA 17710,20562,18176,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

● Pour avoir des vies infines, prendre un éditeur de mémoire (Type monitor c) et faire :
-<S 3ØØØØ ØØ ØØ ØØ(-<S3Ø2ØØ ØØ ØØ Ø1 éditer l'adresse 3ØØBC et mettre Ø15Ø -b 3ØØØØ (->S 3ØØØØ ØØ ØØ ØØ (->S 3Ø2ØØ ØØ ØØ Ø1 (Puis avant de charger le jeu : éditer l'adresse 15Ø et mettre : 31FC 4E71 57EØ 4EF8 Ø4ØØ.
Pour ne pas avoir de collisions : éditer l'adresse 15Ø et mettre : 21FC 4E71 4E71 53E4 31FC 462C Ø768 4EF8 Ø4ØØ.
(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

● -Papa! J'peux aller au ciné avec des copains?
-Tu vas voir quoi?
-SOS Fantômes! C'est super génial!
-Et ça coute combien le ciné?
-37 Francs...
-Hein?! Mais ça va pas ou quoi! 37 Francs... Va plutôt jouer à THE REAL GHOSTBUSTER, c'est pareil et en plus tu joues.
-Tous bas: "RADIN!". On peut pas avancer dans ce putain de jeu! Tu créves à chaque fois!! C'est vrai quoi!
-Et les vies infinies, tu connais pas?! Et Ginette, vas me cherchez MUTIL!!!
-Oui chérie!!!!
-Bon, regarde fiston, tu vas chercher la séquence 53 6C ØØ ØØ et tu la remplace par....
-Par 6Ø Ø2 ØØ ØØ !
-Mais!! Comment tu sais ça??
-T'es plus bon à rien Ppa. J'l'avais déjà trouvé depuis longtemps!!!
-Ah bon..., c'est Joystick qui va être content.
-Pour sûr, je leur ai envoyé plein de trucs!! Eh Ppa remue toi un peu...
-Pfffff.... On verra bien. Allez au pieu!!
-Tu l'as déjà dit ça, dans le numéro 27. Et plus tu radottes!!
(RUNNY)

ST

ROAD BLASTER

```
10 REM Fuel infini sur ROAD BLASTERS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9ØØØ:MODE 1
40 FOR N=&A94A TO &AAB7:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4Ø459 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6:CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A94A
90 DATA F3,3E,Ø2,21,4Ø,ØØ,CD,67,A9,3E,Ø3,21,ØØ,4Ø,CD,67
100 DATA A9,AF,32,E7,25,Ø1,7E,FA,ED,79,C3,4Ø,ØØ,DD,21,AC
110 DATA AA,4F,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23
120 DATA 18,FØ,DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E,Ø6,93,B8,38
130 DATA Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,AF,A9,ØE,Ø5,C5,F5,E5,D5,CD,AF
140 DATA A9,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67
150 DATA 1E,Ø1,14,18,D6,7A,32,93,AA,32,9C,AA,22,FØ,A9,7B
160 DATA 32,9E,AA,79,32,AØ,AA,18,11,7A,32,93,AA,32,9C,AA
170 DATA 22,FØ,A9,79,32,9E,AA,32,AØ,AA,11,96,AA,CD,ØC,AA
180 DATA 3A,A4,AA,B7,2Ø,F4,11,9Ø,AA,CD,F6,A9,11,96,AA,CD
190 DATA ØC,AA,11,99,AA,21,4Ø,ØØ,CD,14,AA,C9,CD,Ø7,AA,11
200 DATA 94,AA,CD,ØC,AA,21,A4,AA,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,5F,AA
210 DATA 18,ØB,Ø1,41,AA,21,A4,AA,18,Ø3,Ø1,36,AA,ED,43,2E
220 DATA AA,1A,47,13,C5,1A,13,CD,65,AA,C1,1Ø,F7,Ø1,7E,FB
230 DATA 11,1Ø,2Ø,C3,41,AA,ØC,ED,78,77,ØD,23,ED,78,F2,36
240 DATA AA,A2,2Ø,F2,21,A4,AA,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78
250 DATA 77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,A3,2Ø,EA,3A,A5,AA
260 DATA E6,Ø4,CØ,37,C9,ED,78,F2,5F,AA,C9,Ø1,7E,FB,F5,ED
270 DATA 78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø2,F1,C9,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5
280 DATA 3D,ØØ,2Ø,FC,C9,C5,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F
290 DATA 3Ø,FB,C1,1Ø,FØ,C9,Ø3,ØF,ØØ,Ø6,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9
300 DATA 4C,ØØ,Ø6,ØØ,Ø2,Ø3,Ø5,2A,FF,Ø3,48,ØØ,ØØ,15,ØØ,C6
310 DATA Ø2,ØØ,Ø1,Ø3,Ø1,1Ø,Ø2,Ø6,Ø2,1Ø,Ø3,Ø9,Ø3,17,ØØ,ØØ
```

● Voici un Mega truc à faire avec un éditeur de secteur :
- Pour choisir le tableau, allez en piste 6, secteur Ø2, à l'adresse 1F2,vous trouverez ØØ ØØ (2 octets) remplacez les par le numéro du tableau où vous voulez commencer (Attention c'est de l'héxadécimal).

- Pour avoir des vies infinies, allez en piste 6, secteur Ø4, adresse 2F4, changez le 3D par ØØ

- Pour avoir le fuel infini, allez en piste 6 secteur Ø4, adresse 2D1, changez le C2 en C3.

- Pour toujours rouler à 298Km/H, allez en piste 6, secteur Ø4, adresse 2B6, changer le ØE en ØØ.
(David SIKA)

CPC

● Pour avoir du fuel infini, prendre un éditeur de secteur et :
Piste 8, secteur Ø1, a &1A7, remplacer 3D par ØØ
ou rechercher aussi les octets 28 Ø6 3D 32 AE et les remplacer par 28 Ø6 ØØ 32 AE
POKE &25E7,Ø
(Patrice MAUBERT)

```
1 ' Vies, fuel et armement illimités
2 ' pour ROAD BLASTER version cassette
10 DATA 243,33,Ø,64,1,3,3,62,139,237
20 DATA 79,237,95,174,119,Ø,35,11,12Ø,177
30 DATA 32,245,237,95,198,25,33,46,64,1
40 DATA 213,2,237,79,237,95,174,119,Ø,35
50 DATA 11,12Ø,177,32,245,33,Ø,64,17,Ø
60 DATA 185,1,3,3,237,176,62,64,5Ø,54
70 DATA 185,62,195,5Ø,84,185,33,75,16Ø,34
80 DATA 85,185,195,46,185,221,33,217,187,17
90 DATA 179,Ø,2Ø5,1Ø3,187,33,94,16Ø,34,138
100 DATA 188,195,3,188,62,61,5Ø,252,9,62
110 DATA 3,5Ø,76,1Ø,62,61,5Ø,191,36,62
120 DATA 61,5Ø,16,49,62,Ø,5Ø,1,2,195
130 DATA 64,Ø,
140 MODE 1: FOR A=&AØØØ TO &AØ79: READ B: POKE A,B
150 C=C+B: NEXT A
160 IF C<>11321 THEN PRINT "AAAIIIIE !! Erreur !!!!": END
170 POKE 41Ø55,167: POKE 41Ø6Ø,4: POKE 41Ø65,Ø
180 POKE 41Ø7Ø,Ø
190 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
200 MODE 1: MEMORY &37CØ: CALL &BD37: LOAD "!",&37C1: CALL &387C
210 LOAD "!",&4ØØØ: CALL &AØØØ
```

CPC

```
10 REM Vies infinies pour ROAD BLASTER
20 FOR I=56Ø TO 598
30 READ A:POKE I,A
40 B=B+A:NEXT
50 IF B<>3682 THENPRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 SYS 56Ø
70 DATA 32,86,245,169,12Ø,141,2Ø8,8,169,58,141
80 DATA 2Ø9,8,76,16,8,169,77,141,12Ø,7
90 DATA 169,2,141,121,7,76,Ø,7,169,165
100 DATA 141,214,42,76,16,128,Ø,Ø
```

● Pour avoir:
-Vies infinies
POKE 1Ø966,165
POKE 1Ø982,165
-Electro shield infinis
POKE 9Ø27,44
-Canon infini
POKE 8941,44
-Mitra shield infinis
POKE 9297,44

-Pour choisir le level (1-5)
POKE 3216,Nb étant le numéro du level
(Philippe RISCHEBE)

C 64

Ce programme fonctionne sous AMIGA BASIC.

```
10 REM ROAD BLASTERS pour AMIGA de Sylvain DEMANNET
20 REM FUEL INFINI
30 FOR I=459264& TO 45934Ø& STEP 2
40 READ A:POKEW I,A
50 NEXT
60 PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE DE ROADBLASTER."
70 PRINT "PUIS, APRES AVOIR CLIQUE DEUX FOIS SUR CANCEL"
80 PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE."
90 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 9Ø ELSE CALL 459264&
100 DATA 11384,4,8316,254,35ØØ8,174Ø1,7,Ø,12348,325
110 DATA 4824,2Ø936,65532,8956,56316,Ø,8956,126,2ØØ61
120 DATA 12988,2ØØ85,2Ø153,7,26,1689Ø,1Ø,1Ø568,76,2Ø2Ø4
130 DATA 12,133Ø8,28772,Ø,345Ø4,12796,252,3646,2Ø216
140 DATA 1Ø24,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
```

AMIGA

● Quand votre voiture est sur la ligne de départ, tapez LAVILLASTRANGIATO.
Ainsi, au cours du jeu, vous aurez la possibilité d'utiliser les commandes suivantes:
S: niveau suivant.
F: remplir le réservoir.
G: fin du jeu.
X: faire tourner la voiture.
0: Retire les armes spéciales.
1: alimente canon.
2: alimente missiles.
3: alimente bouclier.
4: alimente l'injecteur en nitro.
(DARMON)

AMIGA/ST

ST

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher
les octets suivant : 1D ØA 53 39 ØØ Ø3 9F 47 et remplacer les par :
1D ØA 6Ø Ø4 ØØ 47 49 4C
Et voilà...c'est le mécanicien qui va pas être content.
(GILLUS II, le retour)

ROBOCOP

AMIGA

● Démarrez le jeu, faîtes pause en pressant return, et tapez BEST KEPT SECRET. La partie reprend, et vous avez de l'énergie infinie.
(DE MANNET)

ST

● Il suffit d'appuyer sur la barre d'espace et de taper 'ALEX MURPHY'. Et maintenant fô juste appuyez sur le bouton gôche de la souris pour remonter l'énergie de votre infatigable Alex.
(Olivier BALANTZIAN)

● Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 61 ØØ 4C 9C 61 ØØ 4C FØ et remplacer par : 61 ØØ 4C 9C 4E 71 4E 71.
Pour avoir des vies infinies, rechercher : 59 79 ØØ Ø1 C3 9E et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71.Puis rechercher : 55 79 ØØ Ø1 C3 9E et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71.
(SEB)

C 64

● Voici comment aller plus loin au troisième niveau, juste après le laboratoire de drogue. Après avoir passé les portraits robots, il faut avancer tout droit et ne pas tenir compte des escaliers. Arrivé au premier mur, se placer tout contre lui et faire les manoeuvres suivantes: haut, bas, accroupi, ainsi de suite tout en tirant on essaye de passer à travers le mur, si ces mouvements sont faits rapidement, au bout d'un petit moment on passe à travers le mur et ainsi de suite avec les autres cloisons (trois en tout). Arrivé au bout il faut mettre des coups de poings pour abattre la dernière cloison afin d'aller combattre le robot ED 22Ø. Contre lui, il faut s'accroupir et se relever quand il ne tire plus, pour lui mettre des coups de poings, cela devrait en venir à bout.
(Pascal ROY).

```
1 REM Enèrgie et temps infinis pour ROBOCOP
10  DATA  37,91,25Ø,174,37,146,89,8,174,139,146,9Ø,8,174
2Ø  DATA  6,146,91,8,1Ø1,77,82,85,77,174,1Ø1,146,152,177
3Ø  DATA  146,1Ø9,178,174,37,146,43,252,174,168,146,44,252,174
4Ø  DATA  6,146,45,252,1Ø9,178,37,213,1Ø1,77,174,1Ø1,146,41
5Ø  DATA  182,146,152,173,174,178,146,13Ø,181,146,241,172,81
6Ø DATA 163,6
7Ø FOR A=368 TO 438: READ B: POKE A,B-5: C=C+B: NEXT A
8Ø IF C<>8926 THEN PRINT "Erreur dans les datas": END
9Ø POKE 157,128: SYS 368
```

● Pour supprimer tous les ennemis:
POKE 36785,234
Pour reprendre au premier tableau:
SYS 23Ø4
Pour rependre au deuxième niveau:
SYS 32768
(Pascal ROY)

● A la page de présentation, tapez : SUEDEHEAD (essayez sans le second E si cela ne marche pas)
Pour charger le dernier niveau, tapez : DISAPOINTED
(LUCAS)

CPC


```
1Ø REM Energie Infinie pour ROBOCOP AMSTRAD  version Disquette
2Ø REM Par                    S.L.
3Ø MODE 1
4Ø FOR i=&AØØØ TO &A141:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &AØØØ
5Ø DATA Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,F3,21,ØØ,CØ,16,Ø5,1E,Ø1,Ø6,1Ø
6Ø DATA CD,35,AØ,21,ØØ,Ø1,16,Ø8,1E,Ø2,Ø6,19,CD,35,AØ,Ø1
7Ø DATA 7E,FA,3E,ØØ,ED,79,3E,ØØ,21,23,3F,77,23,77,23,77
8Ø DATA C3,66,3F,C9,3E,Ø6,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,5F
9Ø DATA AØ,ØE,Ø5,C5,F5,E5,D5,CD,5F,AØ,D1,E1,F1,C1,5F,78
1ØØ DATA 93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,Ø1,14,18,D6,7A,32
11Ø DATA 32,A1,32,3B,A1,22,8F,AØ,7B,32,3D,A1,79,32,3F,A1
12Ø DATA 18,ØØ,11,35,A1,CD,AB,AØ,3A,43,A1,B7,2Ø,F4,11,2F
13Ø DATA A1,CD,95,AØ,11,35,A1,CD,AB,AØ,11,38,A1,21,ØØ,ØØ
14Ø DATA CD,B3,AØ,C9,CD,A6,AØ,11,33,A1,CD,AB,AØ,21,43,A1
15Ø DATA CB,6E,28,F3,C9,Ø1,FE,AØ,18,ØB,Ø1,EØ,AØ,21,43,A1
16Ø DATA 18,Ø3,Ø1,D5,AØ,ED,43,CD,AØ,1A,47,13,C5,1A,13,CD
17Ø DATA Ø4,A1,C1,1Ø,F7,Ø1,7E,FB,11,1Ø,2Ø,C3,1D,2Ø,ØC,ED
18Ø DATA 78,77,ØD,23,ED,78,F2,D5,AØ,A2,2Ø,F2,21,43,A1,ED
19Ø DATA 78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD
2ØØ DATA ED,78,A3,2Ø,EA,3A,44,A1,E6,Ø4,CØ,37,C9,ED,78,F2
21Ø DATA FE,AØ,C9,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø2,F1
22Ø DATA C9,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,C9,C5,Ø6,F5
23Ø DATA ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,3Ø,FB,C1,1Ø,FØ,C9,Ø3,ØF
24Ø DATA ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1,Ø3,Ø5,2A
25Ø DATA FF
```

```
1Ø ' ROBOCOP AMSTRAD K7
2Ø ' J. PERMANNE pour JOYSTICK HEBDO
3Ø MODE 1:SUM=Ø:FOR N=&BFØØ TO &BF3A:READ A$:BYTE=VAL("&"+A$):POKE
N,BYTE:SUM=SUM+BYTE
4Ø NEXT:IF SUM<>5475 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø INPUT"VIES INFINIES:";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &BF25,&B6
6Ø INPUT"ENERGIE INFINIE:";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &BF2A,Ø
7Ø INPUT"TEMPS INFINI:";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &BF2F,&A7
8Ø INPUT"REPRENDRE LES MUNITIONS:";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &BF34,&11
9Ø PRINT:PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE...":FOR N=1 TO 1ØØØ:NEXT
1ØØ MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &7FFF:LOAD"!",&8ØØØ:CALL &BFØØ
11Ø  DATA  F3,21,1B,8Ø,1,4E,1,11,Ø,8Ø,7D,ED,4F,ED,5F,AE,EB
12Ø  DATA  AE,EB,77,23,13,B,78,B1,2Ø,F2,21,24,BF,22,51,8Ø
13Ø  DATA  C3,2C,8Ø,3E,35,32,A5,4,3E,3D,32,22,3F,3E
14Ø  DATA  9Ø,32,A5,4C,3E,1,32,12,B,C3,66,3F
```

● Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &3F23,ØØ
(Sébastien HAMON)

RYGAR

```
10 'Temps infini sur RYGAR version Cassette
20 B=Ø:RESTORE 5Ø:FOR I=&42ØØ TO &4386:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
30 IF B=37465 THEN 24Ø ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 4Ø-23Ø":END
4Ø  DATA  254,Ø,32,3,195,59,67,254,1,32,7,221,54,15,246,14,16,2Ø1,254,2,32
5Ø  DATA  7,221,54,12,249,14,13,2Ø1,254,3,32,15,221,54,3Ø,233,221,126,12
6Ø  DATA  214,16,221,119,12,14,31,2Ø1,254,4,32,7,221,54,17,246,14,18,2Ø1
7Ø  DATA  254,5,32,7,221,54,16,246,14,17,2Ø1,254,6,32,7,221,54,13,248,14,14
8Ø  DATA  2Ø1,254,7,32,7,221,54,27,238,14,28,2Ø1,254,8,32,7,221,54,14,247
9Ø  DATA  14,15,2Ø1,254,9,32,7,221,54,35,192,14,36,2Ø1,254,1Ø,32,19,221,229
1ØØ  DATA  225,17,6,Ø,25,124,214,16,221,117,21,221,119,22,14,23,2Ø1,254,11,32
11Ø  DATA  19,221,229,225,17,6,Ø,25,124,214,16,221,117,2Ø,221,119,21,14,22,2Ø1
12Ø  DATA  254,12,32,19,221,229,225,17,7,Ø,25,124,214,16,221,117,16,221,119,17
13Ø  DATA  14,18,2Ø1,254,13,32,15,221,126,3,214,16,221,119,3,221,54,26,233,14
14Ø  DATA  27,2Ø1,221,54,29,32,221,54,3Ø,235,14,31,2Ø1,243,33,57,125,17,57,93
15Ø  DATA  Ø,1,Ø,13,237,176,33,54,1Ø9,17,55,1Ø9,1,Ø,16,54,Ø,237,176,54,195,35
16Ø  DATA  54,52,35,54,67,33,213,66,17,57,1Ø9,1,13,Ø,237,176,33,64,1Ø9,54,235
17Ø  DATA  33,8Ø,125,17,8Ø,1Ø9,1,21,Ø,237,176,33,255,64,221,33,88,125,35,229
18Ø  DATA  126,2Ø5,Ø,66,221,229,225,93,124,214,16,87,6,Ø,221,9,237,176,237
19Ø  DATA  115,Ø,64,195,57,1Ø9,237,123,Ø,64,225,24,222,225,237,75,2,64,217
2ØØ  DATA  195,137,19Ø,34,215,66,124,214,16,1Ø3,34,251,66,34,5Ø,67,229,124,214
21Ø  DATA  16,1Ø3,34,218,66,225,43,43,43,34,227,66,35,34,23Ø,66,17,9,Ø,25,34,3
22Ø  DATA  67,17,16,Ø,25,34,11,67,17,Ø,16,25,34,8,67,17,8,Ø,25,34,23,67,243
23Ø DATA 217,237,67,2,64,2Ø1
24Ø B=Ø:RESTORE 26Ø:FOR I=&41ØØ TO &4134:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
25Ø IF B<>481Ø THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 26Ø-28Ø":END
26Ø  DATA  23,76,22,121,181,74,38,33,27,61,18,57,126,189,21,132,49,94
27Ø  DATA  17,18,24,222,149,68,21Ø,17,186,17,81,1ØØ,82,22,37,188,26
28Ø  DATA  196,1ØØ,196,88,225,9Ø,181,165,84,166,65,17,84,84,133,5Ø,8Ø,Ø
3ØØ B=Ø:RESTORE 33Ø:FOR I=&BE8Ø TO &BE9A:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
31Ø IF B<>3135 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 33Ø-34Ø":END
32Ø MODE 1:PRINT"ATTENDRE 5 MINUTES":MEMORY &1FFF:LOAD"RYGAR":CALL &BE8Ø
33Ø  DATA  33,85,148,2Ø5,68,67,195,213,66,33,146,19Ø,34,115
34Ø DATA 158,195,2Ø8,156,2Ø5,119,158, 33,31,19,54,Ø,2Ø1
```

CPC

● Pour obtenir tous les bonus (agilité, saut du personnage rallongé, force etc..) il suffit de se placer à n'importe quel endroit de n'importe quel tableau et de tuer 19 monstres. Pour 19 monstres tués, un bonus tombera et il vous suffira d'aller le ramasser. Procéder de la même manière pour obtenir les autres. Attention! ceci n'est pas valable pour le bonus protecteur (représenté par une croix). (Leïla BIAD)

● Vies infinies :
POKE &2C38,Ø
(Damien BONVARLET)

```
1 'Vies infinies pour RYGAR version Disquette de C.THIBAULT
1Ø MODE 2:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,26:FOR I=2 TO 15:INK I,Ø:NEXT:A=&9C43:B=Ø
2Ø READ A$:POKE A,VAL("&"+A$):POKE A+1,VAL("&"+A$)
3Ø A=A+2:B=B+1:IF B<>16 THEN 2Ø
4Ø DATA Ø,1A,9,F,C,3,1Ø,1,2,E,6,D,19,12,14,18
5Ø LOCATE 1,1:PRINT"Veuillez patienter...";CHR$(13);
6Ø CODE=Ø:LIGN=11Ø:FOR I=&9D7E TO &AØC2 STEP 22:FOR J=Ø TO 21
7Ø READ A$:CODE=(CODE+VAL("&"+A$)) MOD &AØØØ:POKE J+I,VAL("&"+A$):NEXT:READ A$
8Ø IF A$<>HEX$(CODE,4) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";LIGN:END
9Ø LIGN=LIGN+1Ø:NEXT:PRINT"Inserez RYGAR et appuyez sur une touche";
1ØØ WHILE INKEY$="":WEND:FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT:MODE Ø:CALL &9D7E
11Ø  DATA  F3,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,ØE,Ø5,21,FF,FF,2B,7C,B5,2Ø,FB,ØD,79,2Ø,F4,ØA54
12Ø  DATA  DD,21,B6,AØ,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,88,AØ,5D,CD,CD,9F,21,1537
13Ø  DATA  86,AØ,35,CA,A9,9E,21,87,AØ,35,2Ø,17,21,43,9C,AF,46,23,4E,23,F5,E5,1EBA
14Ø  DATA  CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,46,9F,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,2ABE
15Ø  DATA  23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,75,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,342A
16Ø  DATA  32,5F,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,66,9E,32,78,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,9E,9E,3DFB
17Ø  DATA  DD,23,DD,7E,ØØ,32,9F,9E,DD,23,22,7E,AØ,ED,43,7C,AØ,E5,21,ØØ,ØØ,59,47BØ
18Ø  DATA  5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,4FE9
19Ø  DATA  F9,22,81,AØ,43,E1,78,32,8Ø,AØ,B7,28,Ø7,C5,CD,4E,9F,C1,1Ø,F9,ED,5B,5B8A
2ØØ  DATA  81,AØ,7A,B3,28,ØD,ED,53,83,AØ,CD,4E,9F,21,FF,FF,22,83,AØ,2A,7E,AØ,Ø6D6
21Ø  DATA  ED,5B,7C,AØ,Ø6,DC,D5,E5,19,2B,7E,EE,9D,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,12Ø7
22Ø  DATA  64,9E,E1,D1,Ø6,FD,7E,EE,9D,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,76,9E,ED,4B,1DEF
23Ø  DATA  7E,AØ,ED,5B,7C,AØ,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,8F,261C
24Ø  DATA  9E,11,49,DØ,A7,ED,52,C2,C3,9E,C3,A9,9D,CD,Ø3,AØ,3E,ØØ,32,38,2C,ØØ,3Ø3A
25Ø  DATA  ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,CD,46,9F,31,F8,BF,FB,C3,ØØ,Ø1,CD,B7,9F,F3,21,38CA
26Ø  DATA  C9,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,CA,9E,21,46,9F,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,449C
27Ø  DATA  FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,28,9F,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,28,9F,3E,ØA,ØE,ØF,CD,28,9F,4BA5
28Ø  DATA  Ø1,E2,Ø4,CD,22,9F,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,28,9F,3E,ØA,ØE,ØF,CD,28,9F,Ø1,C4,52C2
29Ø  DATA  Ø9,CD,22,9F,1D,2Ø,D5,21,1D,9F,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,59CC
3ØØ  DATA  ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,Ø71C
31Ø  DATA  ED,79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,1366
32Ø  DATA  F3,C9,3A,89,AØ,C6,C1,4F,3A,88,AØ,47,CD,7A,9F,D2,C6,9E,3A,89,AØ,3C,1FBF
33Ø  DATA  32,89,AØ,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,89,AØ,3A,88,AØ,3C,32,88,AØ,5F,CD,CD,9F,2B6Ø
34Ø  DATA  E1,C9,D5,E5,79,32,96,AØ,32,98,AØ,78,32,94,AØ,Ø1,7E,FB,21,92,AØ,1E,36D8
35Ø  DATA  Ø9,CD,ØA,AØ,E1,ED,5B,83,AØ,CD,2A,AØ,E5,CD,46,AØ,E1,D1,3A,8B,AØ,FE,43E8
36Ø  DATA  4Ø,2Ø,ØE,3A,8C,AØ,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,8D,AØ,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,4E29
37Ø  DATA  3E,Ø8,CD,61,AØ,CD,46,AØ,3E,Ø7,CD,61,AØ,AF,CD,61,AØ,18,1Ø,Ø1,7E,FB,5822
38Ø  DATA  3E,ØF,CD,61,AØ,AF,CD,61,AØ,7B,CD,61,AØ,3E,Ø8,CD,61,AØ,CD,46,AØ,3A,Ø3Ø4
39Ø  DATA  8B,AØ,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,ØBA8
4ØØ  DATA  B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,61,AØ,23,1D,2Ø,F8,18Ø1
41Ø  DATA  C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,19,AØ,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,22CF
42Ø  DATA  23,1B,ED,78,F2,2A,AØ,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,23,AØ,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,2E83
43Ø  DATA  3B,AØ,E6,2Ø,C2,37,AØ,C9,21,8B,AØ,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,3A5C
44Ø  DATA  23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,46Ø1
45Ø  DATA  Ø3,C3,C6,9E,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,45,ØØ,3B,4E74
46Ø  DATA  22,ØØ,Ø1,FF,FF,ØØ,Ø4,Ø2,12,Ø6,Ø7,4Ø,8Ø,ØØ,12,ØØ,C6,Ø2,4C,ØØ,12,ØØ,52B2
47Ø  DATA  C6,Ø2,C6,2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,5943
48Ø  DATA  41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,ØØ,Ø8,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,C8,8C,B2,AD,6E,ØØ,ØØ5B
49Ø  DATA  Ø1,65,39,6E,D8,48,DF,68,ØØ,3B,ØØ,45,FD,DC,9D,49,DØ,EF,76,2C,ØØ,ØØ,Ø96F
```

● Vies infinies :
POKE 3819,169 : POKE 382Ø,191
POKE 3821,244 : SYS 2325

C 64

CPC

RUN THE GAUNTLET

CPC

```
10 REM Choix des epreuves sur RUN THE GAUNTLET version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9ØØØ TO &9Ø4F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5281 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 FOR N=1 TO 16:READ A$:PRINT N;TAB(5);"- ";A$:NEXT
80 FOR N=1 TO 3:LOCATE 2,19:PRINT CHR$(2Ø);"EPREUVE No";N;
90 INPUT A:IF A>16 OR A<1 THEN N=N-1:GOTO 8Ø
100 POKE 36939-N,A-1:NEXT:LOCATE 2,22
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
120 CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ
130 DATA 21,36,9Ø,11,ØØ,8Ø,Ø1,ØØ,Ø1,ED,BØ,21,2D,9Ø,11,4Ø
140 DATA ØØ,Ø1,CØ,ØØ,ED,BØ,21,ØØ,Ø1,1E,ØØ,53,ØE,41,DF,2A
150 DATA 9Ø,21,4Ø,ØØ,22,47,Ø2,C3,ØØ,Ø1,66,C6,Ø7,21,ØØ,8Ø
160 DATA 22,36,5C,C3,ØØ,ØC,FE,Ø1,2Ø,Ø6,21,F4,Ø6,22,C5,ØØ
170 DATA 21,48,9Ø,3D,85,6F,7E,C9,Ø2,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
180 DATA WHITE WATER CHASE,THE CRATER RACE,AUSSAULT COURSE
190 DATA AQUA-LAND,LIFT OFF,BARRAGE,FLASH DASH
200 DATA OFF ROAD CHALLENGE,SPLASH DOWN,D-DAY
210 DATA WATER ENDURANCE,LAND ENDURANCE,4 WHEEL RALLY
220 DATA POWER EXTREME,THE TORNADO,STORM THE CASTLE
```

● Pour réussir à arriver premier aux étapes sur eaux.
Pour le bateau rapide: Dès le départ, aller tout droit.
Si aucune erreur n'est commise vous finirez premier avec une large avance.

Pour le zodiac: Dès le départ foncez, vous aurez une petite avance sur les deux adversaires.
Dès que vous les avez dépassés, rabattez vous à droite, et continuer tout droit, ainsi vous serez premier.
Pour le jet-ski: Au départ laissez les s'éloigner, mais pas trop loin de façon à pouvoir
les rejoindre dans la premiere ligne droite.
D'ailleurs le deuxieme pourra y être doublé à gauche . Si vous n'y arriver pas doublez le dans le virage qui suit , entre le rocher et l'île.
Une fois le second doublé, rattrapez le premier, et dépassez le, soit dans la première ligne droite,
mais cette fois à droite, ou alors idem au second, entre le rocher et l'île.
(Didier Bardy)

AMIGA

REX

CPC

```
10 REM Tout àl'infini pour REX version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 INK Ø,Ø:BORDER Ø:MODE 1:INK 1,Ø:INK 2,Ø:INK 3,Ø
40 OPENOUT"JOY":MEMORY &2FF:CLOSEOUT
50 LOAD"rex.scr",&CØØØ:INK 1,6:INK 2,3:INK 3,13
60 LOAD"rexcode1",&3ØØ:POKE &3F11,Ø:POKE &3D23,Ø:POKE &3B61,Ø
70 FOR f=Ø TO 15:INK f,Ø:NEXT:MODE Ø:LOAD"rexcode2",&CØØØ
80 CALL 14482
```

● Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants: 3A 89 BE 3D 32 et les remplacer par 3A 89 BE ØØ 32
POKE &3F11,Ø
Pour avoir un bouclier infini, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A 73 BE 95 DA et les remplacer par : 3A 73 BE ØØ DA
POKE &3D23,Ø
Pour avoir des éclair infinis, rechercher avec un éditeur de secteur les octets suivants : 3A 92 BE 3D FE et les remplacer par :
3A 92 BE ØØ FE
POKE &3B61,Ø (Patrice MAUBERT)

ROAD RUNNER

● Pour avoir des vies infinies sur ROAD RUNNER, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets: 53 6C ØØ 14 6B 2A 3Ø 3A et les remplacer par : 6Ø Ø4 ØØ 47 49 4C 3Ø 3A. Ce patche était nécessaire car l'utilisation de la grotte SHORT-CUT vous obligeait a repasser par la présentation et le tableau des high-scores a tous les coups, ce qui devenait vite lourd... (GILLUS)

ST

● Allez jusqu'au deuxième tableau, laissez vous perdre. A la deuxième partie, lorsque le passage secret est ouvert, se laisser perdre une fois. Ensuite empruntez le passage secret. Cela alors pour effet de vous rajouter une vie et vous pourrez recommencer jusqu'à ce que vous ayez assez de vie. (Pierre HAEGELI)

```
1 "Vies infinies sur ROAD RUNNER
2 "version Disquette
10 B=Ø:MODE Ø:LOAD"BORDER",&CØØØ:MEMORY &5FFF
20 FOR I=&6ØØØ TO &6Ø23:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=2664 THEN CALL &6ØØØ
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 6,2,33,34,96,17,36,96,2Ø5,119,188,33,Ø,1,2Ø5,131,188,2Ø5
60 DATA 122,188,62,Ø,5Ø,38,2,5Ø,39,2,5Ø,4Ø,2,195,Ø,1,114,114
```

```
10 REM Vies infinie pour ROAD RUNNER version cassette
20 MODE 1:MEMORY 12345
30 B=Ø:C=&7FFØ
40 READ A:IF A=999 THEN GOTO 6Ø
50 POKE C,A:B=B+A:C=C+1:GOTO 4Ø
60 READ A:IF B<>A THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 LOAD "!":CALL &7FFØ
80 DATA 243,33,Ø,128,17,Ø,19Ø,1,241,Ø
90 DATA 237,176,195,53,19Ø,74,33,11,185,54
100 DATA 185,35,35,35,54,46,237,75,2,188
110 DATA 6,138,17,Ø,185,197,26,213,17,121
120 DATA 3,145,33,138,185,174,119,35,29,32
130 DATA 25Ø,21,32,247,2Ø9,19,193,79,5,32
140 DATA 23Ø,62,2Ø1,5Ø,13Ø,185,195,86,19Ø,33
150 DATA 73,19Ø,62,195,5Ø,244,55,34,245,55
160 DATA 33,255,171,17,64,Ø,195,193,55,33
170 DATA 75,Ø,54,69,35,35,35,54,153,243
180 DATA 241,2Ø1,221,33,217,187,237,91,116,19Ø
190 DATA 2Ø5,1Ø3,187,221,33,118,19Ø,221,11Ø,Ø
200 DATA 221,1Ø2,1,17,12Ø,19Ø,115,35,114,195
210 DATA 3,188,238,Ø,197,14Ø,175,5Ø,63,2,5Ø
220 DATA 69,2,195,Ø,1,999,158Ø6
```

CPC

● Faire un reset pendant la page de présentation, puis tapez les pokes suivant : pour choisir son tableau :
POKE 52982,numéro tableau
POKE 532225, numéro de tableau
Vies infinies :
POKE 5299Ø,6
POKE 53Ø5Ø,1
POKE 43241,36
Exécution :SYS 32768
(Philippe RICHEBE)

C 64

```
1 REM Vies infinies sur ROAD RUNNER
10 FOR I=53216 TO 53255:READ A
20 POKE I,A-5:NEXT:SYS 53216
30 DATA 37,49,252,37,113,25Ø,174
40 DATA 248,146,139,14,174,212,146
50 DATA 14Ø,14,81,21,13,174,5,146
60 DATA 68,21,174,213,146,69,21,81
70 DATA 5,21,174,17Ø,146,238,173,81
80 DATA 5,133
```

RICK DANGEROUS

```
10 ' Tout à l'infini pour RICK DANGEROUS
20 ' version AMSTRAD Disquette
30 FOR I=&A500 TO &A53E
40 READ B$:B=VAL("&"+B$)
50 POKE I,B:NEXT
60 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
70 PRINT "INSERER DISK 'RICK DANGEROUS'"
80 PRINT"ET TAPER UNE TOUCHE."
90 CALL &BB06:CALL &A500
100 DATA 21,2E,A5,CD,D4,BC,D0,22
110 DATA 2F,A5,79,32,31,A5,1E,00
120 DATA 16,00,0E,41,21,00,01,DF
130 DATA 2F,A5,21,40,00,22,25,01
140 DATA 21,32,A5,11,40,00,01,0D
150 DATA 00,ED,B0,C3,00,01,84,00
160 DATA 00,00,AF,32,90,9F,32,35
170 DATA 9F,32,C3,88,C3,50,50
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies:
POKE 2793,173
Pour avoir des balles infinies :
POKE 10886,173
Pour avoir de la dynamite infinie :
POKE 11193,173
(Michel MONFORT).

C 64

● On se fait une série d'enfer???
Allez c'est parti!
Pour avoir des bombes infinies, on vous laisse le choix entre:
- Editer la piste 28, secteur 48, adresse 9Ø, mettre ØØ à la place de 3D.
- Rechercher les octets 3D 32 ØD 4A 3E et les remplacer par ØØ 32 ØD 4A 3E
- Poker (à l'aide d'une multiface par exemple) :
POKE &9F9Ø,Ø
Comment ça??? Ça vous suffit pas!!!
Bon allez on enchaîne sur les balles infinies, vous avez toujours le choix entre :
- Editer la piste 28, secteur 48, adresse 35, mettre ØØ à la place de 3D.
- Rechercher les octets 3D 32 1A 4A AF et les remplacer par ØØ 32 1A 4A AF
- Poker (à l'aide d'une multiface toujours par exemple) :
POKE &9F35,Ø
Quoi??? Vous voulez aussi les viiieeessss!!!!!!
Bon, c'est bien parceque c'est vous!!!
Après avoir enchainé, on va se déchaîner sur les vies infinies avec une fois de plus le choix entre :
- Editer la piste 27, secteur 45, adresse 1C3, mettre ØØ à la place de 3D.
- Rechercher les octets 3D 32 FE 49 CA et les remplacer par ØØ 32 FE 49 CA
- Poker (aller voir plus haut si vous avez pas compris) :
POKE &88C3,Ø
(SEB HAMON)

CPC

● Pour bidouiller un maximum avec votre bécane préférée, prenez ROMCRACK, installez le (il faut 1 méga octet), chargez RICK DANGEROUS, une fois chargé, faites un reset et tapez les commandes suivantes :
m 45b94
Un tableau de signe apparait.
Déplacez-vous aves les flêches à côté du pavé numérique jusqu'à la colone où est marqué : "45b94:". Toujours à l'aide des flêches, allez sur la première valeur de la ligne et tapez :
4E 71 4E 71 4E 71 4E 71.
Cela vous donnera des balles infinies.
m 45c68
Recommencez la même manoeuvre.
Cela vous donnera des bombes infinies.
m 45e3c
Recommencez la même manoeuvre.
Cela vous donnera des vies infinies.
j 152eØ
Cette commande démarrera le jeu avec toutes ces options.
(Pierre Boutavant)

● Pendant le jeu; appuyez sur HELP et vous êtes immortel! (une barre rouge doit s'afficher en haut à gauche).
(Stéphane FRANCON).

AMIGA

ROCKY HORROR SHOW — CPC

```
1 ' Vies et temps infinis
2 ' pour ROCKY HORROR SHOW
3 ' version cassette. Exécuter
4 ' le programme et taper RUN"".
5 ' de Patrick FUNARO
10 DATA 62,207,33,136,136,50
20 DATA 55,189,34,56,189,33
30 DATA 148,190,34,243,172,195
40 DATA 230,172,175,50,68,12
50 DATA 50,79,12,50,88,12
60 DATA 50,104,12,195,90,151
70 FOR A=48768 TO 48803: READ B
80 C=C+B: POKE A,B: NEXT A
90 V IF C<>3762 THEN PRINT "Erreur":END
100 POKE &BD37,&C3: POKE &BD38,&80
110 POKE &BD39,&BE:END
```

● Pour bloquer le temps et la température :
POKE &3ØAØ,2Ø1
Invulnérabilité au personnages ennemis :
POKE &ØCEØ,2Ø1

RAFFLES — ST

● Pour tous ceux qui se sont pas suicidés sur ce jeu une bonne pour passer en illimité: vous faites une sauvegarde, vous prenez mutil, vous chargez le fichier de sauvegarde, et offset Ø bit 1Ø vous changez le Ø3 par le nombre que vous voulez et quand vous rechargerez cette sauvegarde vous aurez le nombre de vie que vous y aurez mis.
(Francis NIVELLE).

● Sauvegarder une partie (NOM)
2ØØ vies à la partie sauvegardée, éditer NOM.STO puis :
Secteur Ø : Remplacer 7Ø 58 7Ø Ø3 par 7Ø 58 7Ø C8
Secteur 5 : Remplacer 4C 4D 5Ø 51 Ø3 par 4C 4D 5Ø 51 C8
Remplacer 4C 4D 5Ø 51 Ø3 par 4C 4D 5Ø 51 C8
(Olivier BALANTZIAN)

ROAD WARS

● Pour avoir des vies illimitées il faut jouer à deux joueurs et appuyer sur F1 lorsque le joueur 1 meurt et sur F2 lorsque le joueur 2 meurt, et ainsi plus jamais de game over.

AMIGA

● Pour avoir les vies infinies, fait un reset et tape:
POKE 17799,255
SYS 17384
(Philippe RISCHEBE)

C 64

ROLLING THUNDER

- Ne traverse que les portes marquées du symbole d'une balle.
- Traverse la toute première porte marquée pour t'approvisionner en munitions.
- Une mitraillette peut se trouver derrière une de ces portes, alors essaye les toutes.
- Tire de courtes rafales avec la mitraillette sinon tu gâcheras les munitions.
- Si tu épuises tes munitions, sers-toi de tes couteaux.
- Monte et descend sans cesse du balcon afin d'éviter les projectiles.
- Les méchants avec des cagoules mauves se tuent d'une balle, tandis que ceux avec des cagoules bleues ou dorées se tuent de deux balles.
- Quand tu arrives aux escaliers qui descendent, trébuche sur la première marche et tire tout de suite sur l'homme en face de toi. Saute de l'escalier et tu flotteras doucement jusqu'à la section la plus basse du jeu.
- Passe les portes marrons en tirant dès qu'elles s'ouvrent, puis en t'agenouillant, tire sur le méchant qui te lance des couteaux.
- Dans la section des pneus, il y a un homme derrière la troisième ou quatrième pile de pneus. Avance par bonds, entre les coups, jusqu'à l'atteindre, puis descends-le quand il apparaîtra.
- Continue à progresser le long des pneus jusqu'à ce que deux hommes t'assaillent. Tire quatre fois pour les achever.
- Agenouille-toi ensuite pour tirer sur le méchant caché derrière les sacs de sable, puis recule immédiatement pour tirer sur celui qui te lance des bombes incendiaires.
- Le dernier méchant est facile à réduire. Tire-lui dessus une fois, puis tire au dessus de sa tête. Il essaiera d'attraper la balle et se tuera. Sors de l'écran et tu auras complété le premier niveau. Vas à la porte des munitions. Entre, puis ressort et avance jusqu'à ce que cette porte ait disparue de l'écran. Si tu veux maintenant plus de munitions, retournes-y.

TOUS

```
1 ' Vies infinies pour ROLLING THUNDER version Disquette
1Ø MODE Ø:BORDER Ø
2Ø OUT &FA7E,1:FOR I=&AØ94 TO &AØ94+928:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$)
3Ø X=X+VAL ("&"+A$):NEXT I:POKE &AØ93,&F3:RESTORE 45Ø:FOR i=Ø TO 15:READ a$
35 INK i,VAL("&"+a$):NEXT
4Ø RESTORE 46Ø:FOR i=&BFØØ TO &BF1Ø:READ a$:POKE i,VAL("&"+A$):NEXT
5Ø IF X<>111893 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &AØ93
6Ø  DATA  DD,21,ØE,A4,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,EØ,A3,5D,CD,24,A3,21,DD,A3
7Ø  DATA  35,CA,CB,A1,21,DE,A3,35,2Ø,17,21,63,9F,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
8Ø  DATA  F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,9D,A2,21,DF,A3,35,2Ø,1C,Ø1,ØØ,ØØ,CD,38,BC,3E,ØC,CD
9Ø  DATA  5A,BB,AF,F5,Ø1,ØE,ØE,CD,32,BC,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F3,CD,9D,A2,DD,6E,ØØ,DD,23
1ØØ  DATA  DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,97,A1,DD,23,DD
11Ø  DATA  7E,ØØ,32,81,A1,DD,23,DD,7E,ØØ,32,88,A1,32,9A,A1,DD,23,DD,7E,ØØ,32,CØ,A1
12Ø  DATA  DD,23,DD,7E,ØØ,32,C1,A1,DD,23,22,D5,A3,ED,43,D3,A3,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7
13Ø  DATA  Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,D8,A3
14Ø  DATA  43,E1,78,32,D7,A3,B7,28,Ø7,C5,CD,A5,A2,C1,1Ø,F9,ED,5B,D8,A3,7A,B3,28,ØD
15Ø  DATA  ED,53,DA,A3,CD,A5,A2,21,FF,FF,22,DA,A3,2A,D5,A3,ED,5B,D3,A3,Ø6,ØØ,D5,E5
16Ø  DATA  19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,86,A1,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F
17Ø  DATA  A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,98,A1,ED,4B,D5,A3,ED,5B,D3,A3,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F
18Ø  DATA  Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,B1,A1,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,1A,A2,C3,A9,AØ,21
19Ø  DATA  E3,A1,AF,46,48,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,CD,9D,A2,18,1Ø,ØE
2ØØ  DATA  ØØ,Ø6,ØF,1Ø,Ø5,18,1A,ØC,ØD,ØE,16,11,Ø8,Ø3,1A,CD,5A,A3,31,F8,BF,FB,C3,ØØ
21Ø  DATA  BF,2A,2Ø,AØ,26,ØØ,11,63,9F,29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE
22Ø  DATA  1Ø,2Ø,F4,C3,9D,A2,CD,ØE,A3,F3,21,2Ø,A2,AF,77,2B,7C,B5,C2,21,A2,21,9D,A2
23Ø  DATA  AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,7F,A2,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,7F,A2
24Ø  DATA  3E,ØA,ØE,ØF,CD,7F,A2,Ø1,E2,Ø4,CD,79,A2,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,7F,A2,3E,ØA,ØE,ØF
25Ø  DATA  CD,7F,A2,Ø1,C4,Ø9,CD,79,A2,1D,2Ø,D5,21,74,A2,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7
26Ø  DATA  Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6
27Ø  DATA  3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3
28Ø  DATA  C9,3A,E1,A3,C6,C1,4F,3A,EØ,A3,47,CD,D1,A2,D2,1D,A2,3A,E1,A3,3C,32,E1,A3
29Ø  DATA  FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,E1,A3,3A,EØ,A3,3C,32,EØ,A3,5F,CD,24,A3,E1,C9,D5,E5,79
3ØØ  DATA  32,EE,A3,32,FØ,A3,78,32,EC,A3,Ø1,7E,FB,21,EA,A3,1E,Ø9,CD,61,A3,E1,ED,5B
31Ø  DATA  DA,A3,CD,81,A3,E5,CD,9D,A3,E1,D1,3A,E3,A3,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,E4,A3,FE,8Ø,2Ø
32Ø  DATA  Ø7,3A,E5,A3,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,B8,A3,CD,9D,A3,3E,Ø7,CD
33Ø  DATA  B8,A3,AF,CD,B8,A3,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,B8,A3,AF,CD,B8,A3,7B,CD,B8,A3
34Ø  DATA  3E,Ø8,CD,B8,A3,CD,9D,A3,3A,E3,A3,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79
35Ø  DATA  Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,B8
36Ø  DATA  A3,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,7Ø,A3,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED
37Ø  DATA  78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,81,A3,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,7A,A3,ØC,ED,78,ØD,ED,78
38Ø  DATA  F2,92,A3,E6,2Ø,C2,8E,A3,C9,21,E3,A3,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23
39Ø  DATA  3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,1D
4ØØ  DATA  A2,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF
41Ø  DATA  ØØ,Ø5,Ø2,Ø4,ØØ,ØØ,Ø7,E4,51,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28
42Ø  DATA  43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,54
43Ø  DATA  45,53,ØØ,Ø8,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,ØF,1D,F1,51,Ø7,ØØ,Ø4,2Ø,4E,CF,F7,Ø5,B8,F2,2Ø,52
44Ø  DATA  EØ,4B,E3,17,A1,9D,14,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,C4,AD,EØ,24,4E
45Ø  DATA  1,Ø,d,1a,6,7,18,c,f,5,e,14,3,f,e,11
46Ø  DATA  21,4Ø,46,36,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,c3,6Ø,37
47Ø  DATA  46,36,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,c3,6Ø,37c3,6Ø,37
```

CPC

```
1 REM Vies, énergie, temps infinis et suppression de l'ennemi
2 REM sur ROLLING THUNDER
1Ø POKE VAL "23658",VAL "8":POKE VAL "23693",NOT PI
2Ø POKE VAL "23624",NOT PI:CLEAR VAL "25ØØØ":LOAD ""SCREEN$
3Ø POKE 5+PEEK 23631+256*PEEK 23632,111:LOAD ""CODE
4Ø BORDER VAL"7":POKE VAL "39792",NOT PI:POKE VAL "39988",VAL "2Ø1"
5Ø POKE 4ØØ55,VAL "2Ø1":POKE 48444,VAL "2Ø1"
6Ø BORDER NOT PI:CLS:RANDOMIZE USR VAL "352Ø7"
```

Vies infinies :
POKE 39792,Ø
Energie infinie :
POKE 39988,2Ø1

Temps infini :
POKE 4ØØ55,2Ø1
Suppression des ennemis:
POKE 48444,2Ø1

SPECTRUM

Pour avoir des vies infinies sur ROLLING THUNDER, il te suffit de taper le mot JIMBO pendant la présentation, alors l'ordinateur fera un petit son pour te signaler que tu as vies et énergie infinies, et si tu appuyes sur 'I' pendant le jeu, tu changeras de tableau. Pour que tout redevienne normal, il faut appuyer sur les touches 'CAPS', 'SHIFT' et 'N' en même temps.

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire type MONITOR-C et faire :
L GAME 3ØØØØ
Mette 4E71 en 3Ø6B8
Pour choisir le niveau (valeur de x de Ø à 9 pour les niveaux de 1 à 1Ø) :
Mettre 3ØBC ØØØX en 3Ø34Ø
Pour des munitions infinies :
Mettre 4E714E71 en 3ØF38
Puis faire :
S GAME 3ØØØØ 36D1C
(Boutavant pierre)

AMIGA

● Energie infinie :
POKE 41758,173
Munitions infinies :
POKE 41666,173
Temps infini :
POKE 41816,96
Vies infinies :
POKE 3357Ø,173

Exécution :
SYS 32768

● Appuie simultanément sur F1, F5 et F7, puis sur F7 pour choisir le niveau où tu commences.

C 64

● Si tu tapes JIMBBBY et que tu le valides quand tu en es encore à l'écran-titre, tu te procures des vies et une santé infinies.

ST

RUNNING MAN

Pour tous Standards, réalisé pour vous par Pascal ROY...
Pour passer Electron voici une autre solution plus facile qu'avec la brique : il faut prendre la planche à clous et marcher vers Electron. Quand il tire baissez-vous puis relevez-vous et arrivé à sa hauteur, marchez accroupi à côté de lui, il marchera suivez-le et frappez-le par derrière quand il se retourne. Renouvelez l'opération jusqu'à sa destruction.
Pour passer Fireball, il faut se mettre le plus près possible, en évitant ses flammes, lui donner des coups de pieds, il va s'envoler suivez-le en courant et dès qu'il atterrit redonnez-lui un coup de pied et ainsi de suite jusqu'à la mort de celui-ci. Attention ne lui laissez pas de répit car il est très rapide, économisez bien la vie car vous en aurez bien besoin. Le bouclier peut vous être d'un grand secours car il vous protégera des flammes, pour s'en servir faites comme si vous donniez un coup de poing. Arrivé au studio les soldats vous attendent (5 en tout). Pour éliminer un soldat, il faut lui donner quatre coups de poing ou de pieds avant de pouvoir atteindre le pistolet qui se trouve près des tribunes. Pour tirer faire comme si vous donniez un coup de poing et tirez quatre coups l'un derrière l'autre, pendant que le garde accuse les les coups il ne peut pas tirer et meurt.
ATTENTION tout au long du jeu, le chien est toujours là. S'il vous reste peu de vie voici un bon tuyau : il faut rester sur place et attendre ou se battre contre le chien, votre vie augmentera progressivement, à utiliser surtout au dernier niveau entre chaque garde.
Après tout cela il ne vous reste plus qu'à aller voir le présentateur qui est sur l'estrade et lui donner des coups il tourne sur lui même et tombe dans le toboggan.
L'image finale est superbe on voit le présentateur se crasher avec le toboggan contre son affiche digitalisée.

TOUS

CPC

```
10 REM Energie et choix du level
15 REM sur RUNNING MAN version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A300 TO &A335:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5528 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L:POKE &A32B,L-1
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A300
100 DATA 06,04,21,32,A3,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD
110 DATA 7A,BC,21,00,BF,22,23,A1,21,26,A3,11,00,BF,01,30
120 DATA 00,ED,B0,C3,DC,70,AF,32,6E,13,3E,04,32,70,27,C3
130 DATA C3,52,44,49,53,4B,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 19, secteur Ø8, a l'adresse &6E, ou vous remplacez le 3D par un ØØ. Si ca vous plaît pas vous pouvez aussi remplacer la chaîne 3A-F8-12-3D-32 par 3A-F8-12-ØØ-32.
Pour choisir le level de départ, allez en piste 21, secteur Ø2, a l'adresse &7Ø, ou vous remplacez le ØØ par un entier naturel compris dans l'intervalle ferme]Ø,4[. Ou bien recherchez la chaîne 3E-ØØ-32-E3-4Ø et remplacez le ØØ comme ci-dessus.
(Patrice MAUBERT)

Dans la table des High-scores, prenez le nom de "DdliSsKk" (attention respectez bien les majuscules et minuscules) et vous aurez de l'NRJ infinie.
(Sylvain De MANNET)

AMIGA

Voici quelques astuces pour vaincre vos adversaires:

-LE PATINEUR:

A mon avis, c'est le plus dur !! Sautez sans arrêt, afin d'éviter ses maudits palets puis donnez un coup de pied à chaque fois que vous parvenez à atterrir à côté de lui.

-L'HOMME A LA TRONCONNEUSE:

Récupérez la hâche puis restez à votre place (une fois que l'homme est apparu), proche de lui: laissez la manette vers le haut en appuyant sur le bouton: il vous touchera, certes, mais il perdra 2 fois plus d'énergie que vous...(après, prenez la boite de médic'!)

-DYNAMO:

Il faut ramper jusqu'à ses pieds puis se relever, et lui donner des coups de clefs à molette !!!

-LES TIREURS:

Ramper jusqu'à leurs pieds puis tirer plusieurs fois à bout portant, ils n'ont aucune chance !!! Une fois qu'ils sont tous morts, aller à droite, monter les niveaux puis donner un coup de pied au directeur d'ICS !!
(David GIL).

C 64

ROCKET RANGER AMIGA

● Voici les réponses qu'il faut répondre lorsque vous êtes dans le jeppelin au docteur et à sa fille :
I-I'm on a mission from god.
II-You'll chave tot trust me.
III-You're being foolich.
IV-I oughtta teach you.
V-I tooch the scenic route.
VI-Can you use some help.
(Franck COLIN)

● Dès la découverte d'une base allemande (croix gammée sur la carte), organizer la résistance sur celle-ci afin que votre espion transfère du lunarium automatiquement vers votre dépot de fuel.
(Christophe DEZAN)

RIM RUNNER C 64

```
10 REM Vies infinies pour RIMRUNNER
20 FOR I=304 TO 351:READ A:POKE I,A
30 B=B+A:NEXT I
40 IF B<>5568 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 SYS 304
60 DATA 32,86,245,169,96,141,122,3,32,82,3
70 DATA 169,77,141,209,4,169,1,141,210,4
80 DATA 169,173,141,193,4,76,224,3,169,165
90 DATA 141,185,161,169,0,141,56,161,169,234
100 DATA 141,157,184,76,12,128,0
```

● Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 41367,234
POKE 41238,234
Exécution : SYS 3278Ø
(Philippe RICHEBE)

RENEGADE III

CPC

```
10 REM  Vies/Energie/Temps infinis pour RENEGADE III
20 REM Pour JOYSTICK HEBDO par Brocker Serge et Patrick Feldmann
30 REM * Version Disquette *
40 REM
50 DATA 3E,C9,21,7B,44,77,00,3E,50,21,4C,2C,77,00,3E,00,043A
60 DATA 21,57,2B,77,21,B3,64,C3,BF,A2,00,B0,21,6B,A4,5D,06B3
70 DATA 54,13,01,74,83,77,ED,B0,D9,0E,89,ED,49,D9,21,00,0713
80 DATA 06,3E,44,BE,28,03,23,18,FA,23,23,23,5E,23,56,EB,04D1
90 DATA 22,43,A2,CD,44,00,CD,BD,08,D9,01,8D,7F,ED,49,D9,079F
100 DATA 21,86,A2,0E,FF,C3,16,BD,AF,F5,46,48,23,E5,CD,32,0825
110 DATA BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,06,00,48,CD,38,BC,1E,06,071C
120 DATA 18,08,F3,1E,50,01,7F,FA,ED,49,06,F5,ED,78,1F,38,06E8
130 DATA FB,ED,78,1F,30,FB,1D,20,F1,C9,3E,01,CD,0E,BC,CD,0844
140 DATA 6E,A2,CD,F9,A2,3E,02,32,55,A4,C6,4A,32,50,A4,CD,07E6
150 DATA 07,A3,3E,01,21,00,C0,CD,11,A3,1E,01,CD,76,A2,21,0570
160 DATA 59,A4,CD,54,A2,CD,6E,A2,3E,02,21,00,01,CD,11,A3,0680
170 DATA C3,FC,A1,D9,01,7E,FA,ED,49,AF,21,07,A3,11,08,A3,081E
180 DATA 01,64,01,77,ED,B0,21,00,A2,11,01,A2,01,DC,00,77,0545
190 DATA ED,B0,01,8D,7F,ED,49,08,D9,01,C0,F5,ED,78,1F,38,0833
200 DATA FB,ED,78,1F,30,FB,0D,20,F3,CD,F9,A2,E9,3E,10,01,086A
210 DATA 54,7F,ED,79,ED,49,3D,F2,FE,A2,C9,0E,49,21,74,A4,0897
220 DATA 16,00,C3,6F,A3,4F,DD,21,74,A4,DD,7E,00,B9,28,0A,0696
230 DATA DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,0779
240 DATA DD,46,03,3E,19,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,55,A3,0649
250 DATA 0E,18,C5,F5,E5,D5,CD,55,A3,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,0A2D
260 DATA 47,7C,83,67,1E,01,14,18,DA,3E,4C,32,50,A4,3E,06,04C6
270 DATA 32,55,A4,79,1D,93,32,FD,A3,7B,32,E8,A3,1E,01,4B,06C8
280 DATA C3,70,A3,59,7A,32,49,A4,32,52,A4,22,9E,A3,7B,32,0700
290 DATA 54,A4,79,32,56,A4,11,4C,A4,CD,B8,A3,3A,6B,A4,B7,07C6
300 DATA 20,F4,11,46,A4,CD,A2,A3,11,4C,A4,CD,B8,A3,11,4F,07AA
310 DATA A4,21,00,C0,18,1E,CD,B3,A3,11,4A,A4,CD,B8,A3,21,0726
320 DATA 6B,A4,CB,6E,28,F3,C9,01,40,A4,18,0B,01,28,A4,21,0622
330 DATA 6B,A4,18,03,01,F1,A3,ED,43,EA,A3,1A,47,C5,13,1A,06CF
340 DATA 01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,FA,D0,A3,F1,0C,ED,79,0A56
350 DATA 06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E,FB,11,00,00,C3,F1,A3,06B5
360 DATA 0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,F1,A3,7A,B3,C2,EC,A3,11,0913
370 DATA 00,00,0C,ED,78,77,0D,23,1B,7A,B3,CA,1B,A4,ED,78,064E
380 DATA F2,0A,A4,E6,20,C2,FE,A3,C3,25,A4,0C,ED,78,0D,ED,0900
390 DATA 78,F2,1B,A4,E6,20,C2,17,A4,21,6B,A4,ED,78,FE,C0,08FF
400 DATA 38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,0732
410 DATA 10,20,E9,C9,ED,78,F2,40,A4,C9,03,0F,00,00,01,08,0601
420 DATA 02,4A,00,09,00,00,00,00,00,00,00,2A,FF,00,19,14,01AB
430 DATA 06,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0006
440 ligne=1:adr=41468
450 FOR loop1%=1 TO 39
460 somme=0:FOR loop2%=1 TO 16
470 READ byte$:byte=VAL("&"+byte$):POKE adr,byte
480 somme=somme+byte:adr=adr+1:NEXT loop2%
490 READ verifies$:verifies=VAL("&"+verifies$)
500 IF verifies<>somme THEN PRINT"Erreur en ligne: ";ligne:END
510 ligne=ligne+1:NEXT loop1%
520 MODE 2:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(7);"Inserez la disquette orginale de RENEGADE III et presse une touche"
530 CALL &BB06:CALL &A286
```

ROGER RABBIT

AMIGA

```
REM Vies infinies pour ROGER RABBIT
B=0:DIM%(256)
FOR I=0 TO 151:READ A$:A=VAL("&H"+A$):C%(I)=D
B=B+D:NEXT I
IF B<>1237570& THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
C&=VARPTR(C%(0)):CALL C&
DATA 48E7,C0C2,2C79,0,4,2D6E,3A,2E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8
DATA FFFC,4641,3D41,52,226E,3A,41FA,12,303C,01FF,12D8,51C8,FFFC,4CDF
DATA 4303,4E75,48E7,C0C2,2C79,0,4,42AE,2A,41FA,32,20AE,FF3C,41FA
DATA 1E,2D48,FF3C,43F9,0,20,41FA,86,2091,41FA,3A,2288,4CDF,4303
DATA 4E75,EF08,41FA,BA,2080,205F,4EB9,544F,4E49,48E7,6080,223A,A8,41FA
DATA 60,7403,B298,6604,2140,0C,51CA,FFF6,4CDF,0106,4E75,48E7,C0F0,41FA
DATA 54,43FA,78,47FA,6C,7203,4A90,6722,2450,4280,1013,E540,2031,800
DATA D5E8,10,B092,660E,4290,4280,102B,4,E540,24B1,0800,4A98,4A98,4A1B,51C9
DATA FFD4,4CDF,0F03,4EF9,544F,4E49,0,3118,0,24DC,0,6F54,0,6F3C
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,2BC8,0,0F54,0,1A2
DATA 0,22B6,0,1,202,202,522C,839E,526C,DFBA,4E71,4E71
```

Le jeu est trés dur au INK.AN.PAINT.CLUB. Pour trouver à tous les coups les testaments, il suffit tout simplement d'appuyer sur la touche P pour couper sans interruption l'orchestre avant la fin de la musique, à ce moment vous pourrez ramasser tous les menus sur la table.
(Franck COLIN)

RAMBO

AMIGA

● Cela vous ferez réellement plaisir si je vous donnez un petit truc ?. Lorsque vous allez vers le haut avec l'hélico, branchez un joystick dans le port 1, puis poussez celui du port 2 vers le haut et celui du port 1 en bas à droite et l'hélico va 2 fois plus vite, résultat : les autres n'ont pas le temps d'apparaître.
(François VEDEL).

● Pour ne pas avoir d'hélico qui colle à l'avion, appuyer sur la touche 'RESTORE' et après sur la touche 'RETURN' et maintenir appuyé jusqu'à l'arrivée.
(Stéphane CILLI).

RENEGADE III

Pour passer plus facilement les 2 vagues de monstres qui vous attaquent 2 fois par niveau, Il suffit, à l'arrivée de la première vague de se placer en bas à gauche de l'écran et de repousser les ennemis venant de gauche le plus possible en dehors de l'écran. Après quelques secondes, ils ne vous attaqueront plus et il suffit de s'occuper de ceux venant de gauche à droite et de refaire l'opération à chaque vague de monstres.
(Stéphane LARGOUET)

Pour avoir :
-Des vies infinies :
POKE &2B89,Ø
-De l'énergie infinie
POKE &2B57,Ø
-Du temps infini :
POKE &4DE8,&C9
(Patrice MAUBERT)

CPC

```
10 REM RENEGADE III AMSTRAD K7
20 REM VIES ET TEMPS INFINIS
30 REM PAR FUNARO POUR JOYSTICK
40 FOR I=&AØØØ TO &AØ11
50 READ A:POKE I,A
60 NEXT
70 MODE 1:PRINT"INSEREZ LA K7
ORIGINALE."
80 PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE."
90 CALL &BBØ6:MEMORY 16383:CALL &BD37
100 LOAD"!",32768:Z=&7FFF
110 FOR I=&1ØØØ TO &1Ø1B
120 Z=Z+1:W=PEEK(Z):POKE I,W
130 NEXT:POKE &1Ø1B,2Ø1:CALL 4Ø96
140 POKE &8Ø51,Ø:POKE &8Ø52,&AØ
150 MODE 1:CALL &8Ø1B
160 DATA
62,Ø,5Ø,137,43,62,Ø,5Ø,231,77,62
161 DATA 58,5Ø,7,78,195,179,1ØØ
```

CPC

```
10 REM Vies infinies pour RENEGADE III LUCASSE
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=352 TO 413
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>6182 THEN PRINT"ERREUR DE DATAS":END
70 SYS 352
80 DATA 32,86,245,169,112,141,24Ø,3,169
90 DATA 1,141,245,3,76,167,2,169
100 DATA 76,141,84,3,169,13Ø,141,85
110 DATA 3,169,1,141,86,3,76,Ø
120 DATA 8,169,146,141,87,1,169,1
130 DATA 141,88,1,172,32,2Ø8,76,89
140 DATA 3,169,173,141,215,198,141,26
150 DATA 198,76,Ø,4,Ø,74,79,89
```

C 64

Pour avoir :
- Des vies infinies:
Poke 48498,234
Poke 48499,234
Poke 485ØØ,234
- De l'énergie infinie :
Poke 486Ø5,234
Poke 486Ø6,234
Poke 486Ø7,234
(Bruno ANGERAND)

RENEGADE

Pour tuer tous les Boss (à part le 3ème et 4ème), on va contre le mur, on saute les deux pieds joints en direction du mur et ainsi, en donnant des coups de pieds dans la direction opposée au mur, on ne peut être touché que si on arrête de taper (alors il faut tout refaire). Pour le 3ème Boss, il faut sauter les deux pieds joints dans sa direction dès qu'il commence à courir, et ainsi l'achever (faire attention à sauter dans le bon sens...). Pour le 4ème Boss il faut tuer les autres mecs, puis lui, en évitant les balles. Si vous coincez au 2ème niveau, pour les motos, il faut faire tomber le mec qui est dessus, en sautant les 2 pieds joints au bon moment.
(Emmanuel MAILLARD)

CPC

Vies infinies
Poke &A29,&C3
Bloque le temps à Ø:ØØ
Poke &9E1,&18 (Damien BONVARLET)

Pour détraquer l'ennemi :
POKE 38674,165
POKE 43Ø77,255
Energie infinie :
POKE 43Ø22,Ø
POKE 46631,44
Temps infini :
POKE 41114,165
Vies infinies :
POKE 42187,165
POKE 45868,44
POKE 46285,96
Exécution :
SYS 41931

C 64

```
1 REM Energie, temps, vies infinis
2 REM et plantage de l'ennemi sur RENEGADE
10 FOR I=372 TO 449:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 816,116:POKE 817,1:LOAD
30 DATA 37,17Ø,249,167,135,165,6,147,237,8
40 DATA 145,242,8,1Ø1,17Ø,7,245,257,167,155
50 DATA 165,6,147,32,15,145,33,15,167,26Ø
60 DATA 159,81,5,13,167,17Ø,147,2Ø8,169,174
70 DATA 49,146,49,184,146,44,187,174,1Ø1,146
80 DATA 21Ø,185,165,5,145,19,173,174,238,146
90 DATA 74,173,141,145,75,173,147,23,156,147
```

```
1 REM Vies infinies RENEGADE DisK
10 MODE Ø:BORDER Ø:FOR C=Ø TO 15
20 READ C$:INK C,VAL("&"+C$):NEXT
30 FOR N=Ø TO 199:READ N$
40 Z=Z+VAL("&"+N$)
50 POKE &515Ø+N,VAL("&"+N$):NEXT
60 IF Z<>16296 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 CALL &515Ø
80 DATA ØØ,ØD,1A,ØC,19,Ø9,15,ØA,14,Ø1,Ø2,ØB,1Ø,ØF,Ø3,Ø6M,Ø6,Ø4,21,ØE
90 DATA 52,11,12,52,CD,77,BC,21,4Ø,ØØ,CD,83,BC,F3,21,4Ø,ØØ,11,ØØ,A8
100 DATA Ø1,C1,Ø2,3E,8B,CD,95,51,21,2E,A8,11,6E,ØØ,Ø1,93,Ø2,3E,BØ,CD
110 DATA 95,51,21,4Ø,ØØ,22,35,A8,3E,C9,32,68,A8,CD,2E,A8,21,A4,51,22
120 DATA F3,A8,C3,CE,A8,ED,4F,ED,5F,AE,77,ED,AØ,ØØ,ØØ,ØØ,EA,97,51,C9
130 DATA 21,AF,34,36,7C,21,B5,34,36,84,21,A4,34,36,Ø3,21,22,ØA,36,ØØ
140 DATA 21,29,ØA,36,C3,21,B5,25,36,C9,CD,C8,51,C3,4Ø,ØØ,21,E3,51,11
150 DATA F5,2F,Ø6,Ø7,7E,12,23,13,1Ø,FA,7E,FE,FF,C8,Ø1,Ø6,ØØ,EB,Ø9,EB
160 DATA C3,CE,51,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø
170 DATA 2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø
180 DATA 2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,FF,41,41,41,41,ØØ,ØØ;ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Après avoir éliminé la bande de Big Bertha, il faut continuer à lui asséner des coups de pieds aériens jusqu'à ce que son énergie baisse. Attention à ne pas trop l'approcher où s'en éloigner. Quand elle aura épuisé toute son énergie, fuir en courant et, quand la distance sera assez importante, elle vous poursuivra. C'est le moment où jamais de lui décrocher un bon coup de pied aérien : elle s'écroulera aussitôt.
Pour récupérer le sang : d'emblée, appuyer sur "Esc" pour arrêter le jeu, puis appuyer simultanément sur W, A, D, S, ESPACE, O, ., et ENTER.

CPC

ROCK STAR

ST/AMIGA/PC

Intoys Stick Musicien (batterie)
-je suis le successeur d'oncle James
-de quel instrument jouez-vous?
-comme Phil Collins?
-j'apprécie seulement sa musique
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 5000 F.

MacLarynett Musicien (saxophones)
-je suis le successeur d'oncle James
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-vous êtes rock vous!
-do you wanna rock'n'roll?
-je vous veux absolument en studio.
-je vous fais un chèque de 2000 F

Lepez Abul Banquier
-Bonjour Monsieur
*Pour emprunter de l'argent (remboursement sous 8 semaines + 10%)
-j'ai besoin de liquidités
-euh! faites comme si je ne les connaissait pas
-ça m'intéresse...
-j'aimerais vous emprunter de l'argent
-10000 F. ou
-20000 F.
*pour avoir un sponsor (1000 F par semaine)
-il faudrait qu'on parle affaire
-j'aimerai avoir une conversation plus 'poussée' avec vous
-rendez-vous au restaurant 'le fin gourmet'
Au restaurant:
-bonsoir
-oublions les affaires un instant
-je vous écoute
-appelez-moi quand vous voulez, je vous le donnerai
-je cherche un sponsor
-ça m'intéresse

Petitclous Alain Animateur
-wom bom balom bom balom bom boum!
-j'aimerai mieux vous connaître
-vous êtes rock vous!
-moi mon préféré c'est 'Night and Day'

Hatmur Tom Musicien (claviers)
(lui envoyer un cadeau, ex: collector)
-bonjour, c'est moi
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-j'ai un service à vous demander
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 10000 F.
(attention aux chèques sans provision)

M'Bomgobalme Taxiteur
-wam bom balom bom balom bim boum!
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien...
-de quel instrument jouez-vous?
-ça tombe bien... j'adore!
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 2000 F.

Gasm Laure Journaliste
-je suis le successeur d'oncle James
-je suis un de vos admirateurs
-on vous apprécie dans le show-business
-par exemple Eric Calsam
-j'aimerais avoir une conversation plus 'poussée' avec vous
-rendez-vous au restaurant 'le fin gourmet'
Au restaurant:
-bonsoir
-oublions les affaires un instant
-j'aurai besoin de quelques conseils
-j'essaie d'avoir des passages à la TV pour mon interprète
(on peut aussi passer la nuit avec elle...)

d'Astre Capo Musicien (Guitariste)
(lui envoyer un cadeau, ex: collector)
-bonjour, c'est moi
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-vous êtes le meilleur des guitaristes
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 10000 F.
(attention aux chèques sans provision).

Calson Eric Rédacteur en chef
-je suis le successeur d'oncle James
-j'aimerais mieux vous connaître
-ça rapporte un 'max', ça!
-vous méritez mieux
-j'aimerais faire connaitre le titre dont je m'occupe actuellement
-rendez-vous à la discothèque 'le chat noir'.
A la discothèque:
-bonsoir
-j'aimerais faire connaître le titre dont je m'occupe actuellement
-un article de presse
-écoutez-le bien, je suis sûr que vous apprécierez

Massom Lili Employée
-allo, c'est Lili?
-je suis un de vos admirateurs
-se passionner pour le rock comme vous le faites
-aarrgh! le heavy metal! quel pied!
-j'aimerais avoir une conversation plus 'poussée' avec vous
-rendez-vous à la discothèque 'le chat noir'
A la discothèque:
-bonsoir
-faudrait qu'on parle...
-j'ai un service à vous demander
-j'aimerais participer à la tournée VRO Aid

Lamgoisse Jack sans profession
-salut, c'est moi
-il faut qu'on parle 'affaires'
-j'ai un boulot 'délicat' à faire...
-rendez-vous au bistrot 'chez Georges'
Au bistrot:
-salut mec
-voilà, j'ai une combine pour le top 40
-avec 20000 F., tu vas acheter 1000 de mes disques
-chez supercord ou
-chez mélodisk

Oncle James retraité
Oncle James donne divers renseignements selon ce qu'on lui demande.

Saturax Max Ingénieur du son
(faire plusieurs tentatives)
-je suis le successeur d'oncle James
-il faut qu'on parle 'affaires'
-faut pas vous laisser aller!
-vous êtes celui dont j'ai besoin
-je vous veux absolument en studio
-quelles sont vos conditions?

Yakasake Producteur (après un certain niveau de jeu)
-je suis le successeur d'oncle James
-j'ai du mal à pénétrer le marché en Extrême-Orient
-pourquoi cela?
-faudrait qu'on parle
*pour obtenir un sponsor (rembourse les affiches et la location des instruments utilisés en concert).
-je cherche un sponsor
*pour obtenir un spectacle
-un spectacle
-je vous fais un chèque de 10000 F.
(GRENIER Sébastien).-

R-TYPE

VERSION AMSTRAD (CPC)

LEVEL : 1



LEGENDE

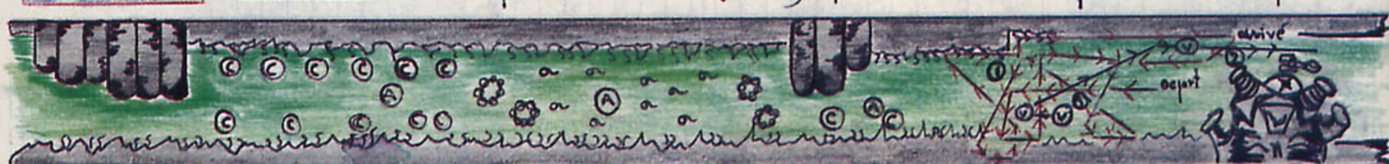
Ⓥ VAISSEAUX — Ⓐ ARMES — batteries de tire — ✖ POINT FAIBLE

① la chenille ronde : attendre qu'elle fasse un tour, rentrez dedans, faire attention aux boules, tirez sur le point faible (voir legende) attendre de nouveau un tour et sortez avec prudence.

② le monstre finale : A la vue de la queue du monstre, se mettre a un cran du sol. voir (→②), là, vous ne craignez plus rien. Attention ne pas tirez sur les yeux. Dés que la tête sort, tirez sans arrêt

LEVEL : 2

IMPORTANT : Bien redefinire le clavier (Space), pour liberation de la sonde



LEGENDE

Ⓒ CRABES — Ⓐ ARMES — POULPE — trajectoire de la chenille — Ⓥ votre trajectoire — ✖ POINT FAIBLE

① la chenille infernale : suivre la fleche noire (Voir Plan) tirez, au début se précipiter sur l'arme ensuite allez au n°② par la trajectoire noire.

② le monstre finale : au ② mettre votre sonde a l'arriére en appuyant sur "SPACE" ensuite attendre que la boule sorte, placez la sonde dessus et tirez. quand la chenille reviens tirez a nouveau.

LEVEL : 3



LEGENDE

batteries de tire — ⊗ Point faible — Ⓐ Armes — Parties a détruires — (→) trajectoire

① Prendre l'arme, lancer la sonde sur le réacteur aprés explosion, la reprendre. Detruire tous les ▨ visibles. raser le sol (→), quand le vaisseau remonte lancer la sonde et monter en haut (→) et attendre la destruction des batteries. Se placer sous le vaisseau Ⓓ voir schéma, détruire les 4 réacteurs ④, prendre l'arme, se coller a gauche du tableau. Raser le sol (→), là vous ne craignez plus rien. relancez la sonde, détruire les batterie de tire. ensuite placez la sonde a l'arriere du vaisseau montez au dessous du vaisseau (→), lachez la sonde, elle se dirigera vers le point faible ⊗,

LEVEL : 4



LEGENDE

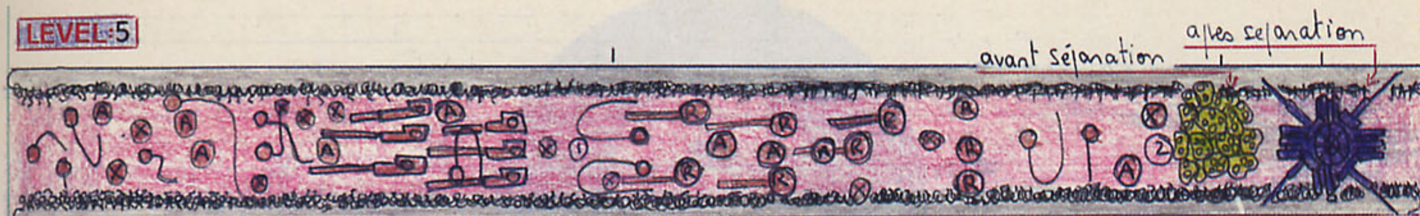
Ⓥ VAISSEAUX — Ⓐ ARMES — ⊗ VAISSEAUX POSSEURS DE MINES — ⊗ POINT FAIBLE — → Votre trajectoire

① Voir schema faite attention aux vaisseaux poseurs de mines qui apparaissent de partout.

Ⓑ le monstre finale. se coller en bas a droite de l'écran, passer la sonde à l'avant. le gros vaisseau va avancer puis reculer. il va ensuite descendre, quand il remonte, se précipiter a gauche de l'écran. alors le vaisseau va se séparé (voir schéma) passer entre le vaisseau ① et ② (→) coller la sonde dans la partie ①②, il explosera. ensuite, repasser entre le n° ① et ② apres qu'ils aient avancés. remontez, au moment on le vaisseau ② remonte, lui lancé la sonde sur ⊗ il explosera alors. evitez le vaisseau ③, quand il se stabilise, coller votre sonde sur ⊗ il explosera alors, ce qui vous fait passé au level ⑤

Conseils Utiles : Dans le champ de mine ⊗ il est préférable de detruire dés le début le plus de vangen possible pour aprés pouvoir acceder aux armes Ⓐ

LEVEL:5



LEGENDE

o—— chenilles | Ⓐ Armes | Ⓡ Robot lançant le laser | ⊗ Point faible | petit robot

Dans ce parcourt la Sonde ne vous protége pas des Ⓡ et [petit robot] pour les détruire il faut leurs tirez plusieurs fois dessus. au n° ① se placez au milieu mais pas coller sur le bord.
② le monstre finale: lancez la sonde sur les particules lorsque quil ny en a plus lancez a nouveau la sonde, il ne restera plus que le vaisseau il explosera. passez au stage suivant.

LEVEL:6

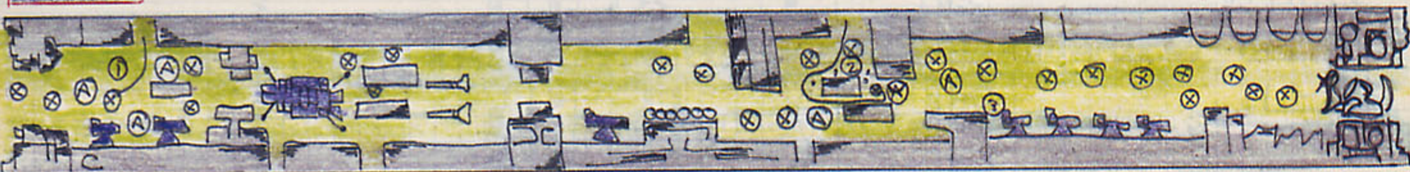


LEGENDE

⊗ Vaisseau | Ⓐ Armes | ⟶ trajectoire a suivre

Dans ce parcour suivre principalement la fléche (⟶) en faisant trés attention aux vaisseaux Sauf au ①, il faut se coller a la paroi et lancez la sonde, ne plus bouge, elle détruira successivement tous les ennemis Sauf les 3 derniers, ou ils faudra leurs lancez un punch. passez au niveau suivant.

LEVEL:7



LEGENDE

Ⓐ ARMES | ⊗ VAISSEAUX ENNEMIS | —⊗ chenille | ⊗ POINT FAIBLE

① Avance vite pour l'évitez. ② se placez au Ⓐ attendre que la chenille passe tout en évitant les boules ne pas essayez de prendre Ⓐ vous serez en sécurité. au n° ③ Aller tout de suite se coller sur le sol et leurs tirez dessus. pour détruire le vaisseau il faut absolument avoir la petite boule sur le haut du vaisseau, lorsque le monstre apparait se coller sur le bord de l'écran au milieu de maniere a être passe au monstre tirez sans cesse ne bougez surtout pas vous éte a l'abri un moment le monstre aura recu trop de tire et explosera.

LEVEL:8



LEGENDE

Ⓐ Armes | Ⓥ vaisseaux ENEMIS | x Point Faible

Dans ce levels il n'y a pas grand chose a dire sauf qu'il faut sans cesse étre en mouvement au n° ① se placez vers le fond elle vous suivera jusqua la fin mais ne vous touchera pas le monstre finale se coller contre la paroi et tirez sans cesse.

CONGRATULATION

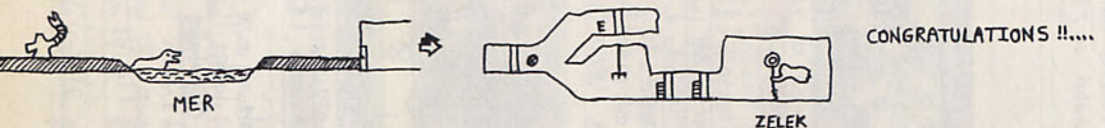
TU ES UN "PRO" THE END

Plan de FRANCK NICOUX

BEAST II



N
O
E
S
KARAMOON....
PYGMEES
BARLOOM
OASIS
GOBELINS
VIEILLARD
ESCARGOT
MER
ZELEK
CONGRATULATIONS !!....



LÉGENDES :
= pièces d'or
E = potions d'énergie
= clés
= cor de brume
= ring
= bière
= parchemin
= hache
((O)) = arme contre Zelek
⊗ = départ



SHUFFLEPUCK CAFE

ST/AMIGA/PC/CPC/MAC

Voici un guide des différents personnages que vous rencontrerez dans ce soft et comment les aborder:
SKIP FREENEY : Si vous n'arrivez pas à battre ce gars-là, vous feriez mieux d'arrêter de jouer tout de suite: il ne pose aucun problème.
VINNIE THE DWEEB: Là encore, pas grand souci à vous faire de celui-là. Essayez d'envoyer le palet sur les côtés, cela vous rapportera de nombreux points.
VISINE ORB: Visine a tendance à s'enerver si vous lui lancez le palais trop fort, et relancera ce dernier encore plus fort. Prenez garde également à son service meurtrier qui rebondit de chaque côté de la table. Excepté cela, il ne devrait pas vous poser de trop gros problémes.
LA PRINCESSE BEJIN: Ne vous fiez pas à son agréable apparence car son service pourrait vous faire tomber à la renverse. Il y a un léger bruit avant qu'elle envoie le palet. En mémorisant les tons vous pourrez savoir comment elle va servir. Vous découvrirez que dans ces tons, l'un est plus long que l'autre. Lorsque vous entendez le son le plus long, positionnez votre batte au centre de la table. Lorsqu'elle servira, le palet devrait rebondir en dehors de la table et heurter votre batte, pour revenir vers la princesse. Lorsque vous entendez le son le plus court, mettez votre batte du même côté qu'elle. Vous pourrez alors renvoyer le palet facilement. Une fois le service maîtrisé, vous ne devriez plus avoir de problèmes avec Bejin.
LE GENERAL: C'est là que les choses se corsent. Le géneral est un très bon joueur, très difficile à battre. Essayez de viser dans les coins de la table et tapez le palet de toutes vos forces. Si vous le frappez trop légerement il vous reviendra comme un boulet de canon.
LEXAN SMYTHE -WORTHINGTON Ne vous découragez pas du très bon départ que prends votre adversaire. Plus vous commencerez à prendre du poil de la bête et plus il deviendra soûl, et sera par conséquent incapable de vous battre. Le point faible de Lexan est le côté droit de la table. Lancez sans arrêt le palet de ce côté au début et la victoire sera à vous.
BIFF RAUNCH: La réelle difficulté commence ici. Soyez prêt, car Biff est un sacré joueur. Son service est un véritable boulet de canon. Ses réflexes et sa précision de tir sont également parfaites et il déteste perdre. Il n'existe pas de véritable tip concernant ce gars-là. Frappez le palet aussi fort que vous le pourrez, utilisez tous les angles et préparez-vous à un match épuisant. Il semble que Biff ait la même faiblesse que Lexan alors essayez de taper le palet dans le côté droit de la table.
NEURAL TTOILLE: Bien que Neural apparaisse comme un joueur très brillant, sa seule force réelle réside dans son service qui est très puissant. Vous devrez être très rapide mais après avoir maîtrisé ce service, vous ne devriez plus avoir trop de problèmes. Tirez doucement sans arrêt car Neural renverra le palet à la même vitesse et lorsque il commencera à se ramollir un peu, smashez de toutes vos forces dans le côté opposé.

SAVAGE

```
1 REM TOUT A L'INFINIE POUR LES 3 NIVEAUX
2 REM POUR SAVAGE VERSION COMMODORE
10 B=0:FOR I= 320  TO  359 :READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
15 FOR I=49375 TO 49458:READ A:POKE I,A:B=B=A:NEXT
20 IF B<> 15338 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 SYS  49375
40  DATA  178,18,225,174,178,49,110,131,49,118
50 DATA 131,49,243,99,49,124,100,174,101,49
60 DATA 71,131,49,168,36,49,88,36,49,59
70 DATA 131,174,178,49,20,114,49,118,102,101
80 DATA 167,239,165 197,147,45,8,145,46,8
90 DATA 101,174,9,146,189,8,174,79,146,190
100 DATA 8,174,204,146,191,8,174,48,146,192
110 DATA 8,174,135,146,193,8,81,242,251,174
120 DATA 37,146,257,230,174,69,146,258,230,174
130 DATA 6,146,259,230,170,8,206,231,213,23
140 DATA 174,106,146,190,8,174,244,146,191,8
150 DATA 14,193,8,174,138,146,192,8,81,194
160 DATA 8,75,91,72,74,79,89
```

C 64

● Le jour où l'on a reçu le soft, les testeurs disaient que c'était trop dur de jouer avec une seule vie. Alors pour leur faire plaisir on passe les deux codes qui permettent d'avoir quelques vies supplémentaires : Pour la deuxième partie: SABATTA
Pour la troisième: PORSCHE
(OMD)

AMIGA/C 64

```
10 REM Vies infinies pour SAVAGE partie I version K7
15 REM de Christophe ESCOT-SEP
20 MEMORY &9FFF:LOAD"LEVEL1!",&A000
30 POKE &A0E2,&C1:POKE &A0E3,&A1
40 FOR I=0 TO 7:READ A$
50 POKE &A1C1+I,VAL("&"+A$):NEXT
60 CALL &A000
70 DATA 3E,FF,32,3C,3,C3,00,01
```

```
10 REM Vies infinies pour SAVAGE partie II version K7
15 REM de Christophe ESCOT-SEP
20 MEMORY &9FFF:LOAD"LEVEL2!",&A000
30 POKE &A0E2,&C1:POKE &A0E3,&A1
40 FOR I=0 TO 7:READ A$
50 POKE &A1C1+I,VAL("&"+A$):NEXT
60 CALL &A000
70 DATA 3E,FF,32,B1,26,C3,00,01
```

```
10 REM Vies infinies pour SAVAGE partie III version K7
15 REM de Christophe ESCOT-SEP
20 MEMORY &9FFF:LOAD"LEVEL3!",&A000
30 POKE &A0E2,&C1:POKE &A0E3,&A1
40 FOR I=0 TO 7:READ A$
50 POKE &A1C1+I,VAL("&"+A$):NEXT
60 CALL &A000
70 DATA 3E,FF,32,00,0D,C3,00,01
```

CPC

● Version I disquette :
POKE &033C,&FF
(Eric)

● Version II disquette :
POKE &0D63,&3C
(Eric)

● Version III disquette :
POKE &083C,&3E
POKE &083D,&FF
POKE &083E,&00
(Eric)

● Version I Cassette
Vies infinies et invunlnérabilité :
POKE &D3A,&C3

● Version II Cassette
Vies infinies :
POKE &82E,&A7:POKE &D45,&A7
POKE &DF2B,&A7
Energie infinie :
POKE &818,&A7:POKE &D45,&A7
POKE &DF2B,&A7
Supression des ennemis :
POKE &4AA,&01

● Version III Cassette
Vies infinies :
POKE &E72A,&A7
Energie infinie :
POKE &E774,&A7
Supression des ennemis :
POKE &5B18,&C9

```
1 REM Vies infinies SAVAGE partie I version Disquette
2 REM d'Eric
10 MODE 2:PRINT"SAVAGE PARTIE 1"
20 PRINT:PRINT"Inserez la face A puis pressez une touche":CALL &BB06
30 LOAD"loader2.bin"
40 POKE &A0B1,0:POKE &A0B2,&A1
50 FOR I=&A100 TO &A107:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
60 DATA 3E,FF,32,3C,03,C3,00,01:CALL &A000
```

```
1 REM Vies infinies SAVAGE partie II version Disquette
2 REM d'Eric
10 MODE 2:PRINT "SAVAGE PARTIE 2"
20 PRINT:PRINT"Inserez la face B puis pressez une touche":CALL &BB06
30 LOAD"loader.bin"
40 POKE &A0B1,0:POKE &A0B2,&A1
50 FOR I=&A100 TO &A107:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
60 DATA 3E,3C,32,63,0D,C3,00,01:CALL &A000
```

```
1 REM Vies infinies SAVAGE partie III version Disquette
2 REM d'Eric
10 MODE 2:PRINT "SAVAGE PARTIE 3"
20 PRINT:PRINT"Inserez la face B puis pressez une touche":CALL &BB06
30 LOAD"loader2.bin"
40 POKE &A0B1,1:POKE &A0B2,&A1
50 FOR I=&A101 TO &A10E:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
60 DATA 21,3C,08,36,3E,23,36,FF,23,36,00,C3,00,01:CALL &A000
```

● Les codes d'accés pour avoir des vies infinies supplémentaires : pour la deuxième partie, tapez "SABATTA". (SQBQTTQ pour les possesseurs de claviers AZERTY). pour la troisième partie, tapez "FERGUS".

Première partie :
A partir du monstre 2, garder les eclairs jusqu'à la fin. Pour abattre le monstre 1 sans perdre d'énergie, attendre qu'il aitfait ses 2 bonds en avant, se coller à lui puis tirer en avançant. Pour abattre le monstre 2, rester sur le pas de porte (idem pour les monstres 4 et 5). Pour le monstre 3, rester sur la marche.

Troisième partie
Les bulles contenant les vampires bleus explosent d'elles-même au bout de quelques instants. Les chaudrons redonnent de l'énergie. Il faut posséder les 4 couronnes pour finir le jeu. Les étoiles sont indestructibles. Le monstre rouge, s'il est abattu, donne une vie en plus. (Thomas LAHAYE)

SAMOURAI WARRIOR

```
1 REM pour SAMURAI WARRIOR version Cassette
10 DATA 58,122,188,50,38,191,42,123,188,34,39,191
20 DATA 62,195,33,24,191,50,122,188,34,123,188,201
30 DATA 245,58,70,191,254,255,40,9,62,255,50,70
40 DATA 191,241,0,0,0,229,62,195,33,71,191,50
50 DATA 112,62,34,113,62,58,38,191,42,39,191,50
60DATA 122,188,34,123,188,225,241,195,122,188,0,50
70 DATA 70,161,20,245,58,146,191,60,254,50,32,26
80 DATA 229,33,115,191,62,195,50,58,1,34,59,1
90 DATA 62,50,33,70,161,50,112,62,34,113,62,225
100 DATA 241,233,50,146,191,241,233,229,245,62,195,33
110 DATA 133,191,50,117,1,34,118,1,241,225,195,72
120 DATA 1,245,62,183,50,8,23,241,1,1,1,195
130 DATA 120,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
140 MODE 1:CALL 48439:FOR A=48896 TO 49042:READ B
150 C=C+B: POKE A,B: NEXT A
160 IF C<>16149THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
170 CALL &BF00
180 PRINT:PRINT"Préparez la cassette...":RUN "!"
```

```
10 REM Energie infinie sur SAMURAI WARRIOR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3595 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
90 DATA 21,22,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,B0,1E,00,53,0E,41
100 DATA 21,00,01,DF,29,A0,AF,32,CC,01,3E,BF,32,CD,01,C3
110 DATA 00,01,AF,32,08,17,C3,86,05,66,C6,07,00,00,00,00
```

● Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A 8D Ø3 9Ø DA
et les remplacer par : 3A 8D Ø3 ØØ DA
POKE &17Ø8,Ø
(MAUBERT)

CPC

● Hé oui, il existe un code pour avoir l'invulnérabilité, il suffit d'aller taper HHDSFHHH dans le tableau des scores, et si l'envie de désactiver ce mode trop facile vous venait à l'idée,il suffit de le retaper encore une fois dans le tableau des scores.

C 64

● Pour avoir de l'énergie infinie, faite un reset après le chargement du jeu et tapez:
POKE 155Ø2,96
POKE 155Ø7,255
Pour reprendre le jeu tapez : SYS 24576
(Regis LYARD)

SDI

```
10 REM Vies infinies pour SDI K7 de FUNARO
20 B=0:MEMORY &5000
30 FOR I=&BE00 TO &BE34
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>5806 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 LOAD"sdi"
80 CALL &BE00
90 DATA 33,22,189,54,195,35,54,14,35
100 DATA 54,190,195,234,153,33,23,190
110 DATA 34,79,166,195,8,166,221,33
120 DATA 185,168,17,171,0,205,72,168
130 DATA 33,42,190,34,98,169,195,227
140 DATA 168,62,167,50,73,58,50,146
150 DATA 58,195,144,56,74,79,89
```

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &3A49,Ø
POKE &3A92,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

● Une fois dans les HIGHSCORES, il suffit de taper ALERIC et vous pourrez changer de tableau en appuyant sur 'F'.

● Appuyez sur 'X', 'C', 'T' et la barre d'espace pendant le menu, et hop !
(David DANTAN)

● Pour avoir des vies infinies avec un éditeur de secteur/fichiers de type "MUTIL" ou "DISKDOCTOR" éditer le fichier ABSCODE.GPR puis à l'adresse $24CA remplacer les octets $6E24 par $6Ø24.
(Sébastien GROSBOIS)

ST

SLAPFIGHT

● Solution de Slapfight sur CPC: Après les grilles où il y a des bêtes, une bouche rectangulaire apparait, ainsi que d'autres bêtes. Mettez vous:
- En bas de l'écran
- En face de la bouche
- N'arrêtez pas de tirer (de prèférence au laser)
Et voila c'est gagné, ne vous inquiétez pas si game over est affiché l'écran, c'est normal.
(Benoît CSAKVARY)

CPC

● Tu obtiendras 150 000 points si tu accèdes à la seconde section sans jamais tirer. De même, tu seras positionné juste après la première cellule et recompensé par deux vaisseaux supplémentaires. Tu ne devras cependant compter que sur ta première vie.

ST

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 1Ø239,44

C 64

● Pour accéder à la 2ème partie, voici un code d'enfer:
2C 7Ø 4D 72 23 A5 6
Vous vous retrouverez avec 6 vaisseaux en réserve et un laser. Si vous préférez les bombes tapez 2B...
Pour avoir des millions de points tapez une autre lettre que le D (au choix A, B, C).
(Stéphane GIANNOTTI)

THOMSON

SHACKLED

```
10 'Energie infinie sur SHACKLED version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,6:INK 1,24:INK 2,0:INK 3,26
30 OUT &FA7E,1:FOR I=&76DF TO &76DF+881:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):X=X+VAL ("&"+A$):NEXT
35 POKE &76DE,&F3:RESTORE 410:FOR i=&BF00 TO &BF00+47:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
40 IF X<>100033 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &76DE
60 DATA DD,21,FB,79,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,CD,79,5D,CD,12,79,21,CB,79
70 DATA 35,CA,F4,77,21,CC,79,35,20,17,21,97,75,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
80 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,8B,78,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23
90 DATA DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,C0,77,DD,23,DD,7E,00,32,AA,77,DD,23,DD,7E,00
100 DATA 32,B1,77,32,C3,77,DD,23,DD,7E,00,32,E9,77,DD,23,DD,7E,00,32,EA,77,DD,23
110 DATA 22,C3,79,ED,43,C1,79,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
120 DATA 10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,C6,79,43,E1,78,32,C5,79,B7,28,07,C5
130 DATA CD,93,78,C1,10,F9,ED,5B,C6,79,7A,B3,28,0D,ED,53,C8,79,CD,93,78,21,FF,FF
140 DATA 22,C8,79,2A,C3,79,ED,5B,C1,79,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
150 DATA 1B,7A,B3,C2,AF,77,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,C1,77
160 DATA ED,4B,C3,79,ED,5B,C1,79,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,DA
170 DATA 77,11,00,00,A7,ED,52,C2,08,78,C3,F4,76,CD,48,79,01,8D,7F,21,57,AE,11,00
180 DATA 7D,D9,31,F8,BF,FB,C3,00,BF,CD,FC,78,F3,21,0E,78,AF,77,2B,7C,B5,C2,0F,78
190 DATA 21,8B,78,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,6D,78,3E,05,0E,0A
200 DATA CD,6D,78,3E,0A,0E,0F,CD,6D,78,01,E2,04,CD,67,78,3E,05,0E,05,CD,6D,78,3E
210 DATA 0A,0E,0F,CD,6D,78,01,C4,09,CD,67,78,1D,20,D5,21,62,78,11,00,00,01,05,00
220 DATA ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0
230 DATA ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76
240 DATA 10,FD,F3,C9,3A,CE,79,C6,C1,4F,3A,CD,79,47,CD,BF,78,D2,0B,78,3A,CE,79,3C
250 DATA 32,CE,79,FE,09,C0,E5,AF,32,CE,79,3A,CD,79,3C,32,CD,79,5F,CD,12,79,E1,C9
260 DATA D5,E5,79,32,DB,79,32,DD,79,78,32,D9,79,01,7E,FB,21,D7,79,1E,09,CD,4F,79
270 DATA E1,ED,5B,C8,79,CD,6F,79,E5,CD,8B,79,E1,D1,3A,D0,79,FE,40,20,0E,3A,D1,79
280 DATA FE,80,20,07,3A,D2,79,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,A6,79,CD,8B,79
290 DATA 3E,07,CD,A6,79,AF,CD,A6,79,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,A6,79,AF,CD,A6,79,7B
300 DATA CD,A6,79,3E,08,CD,A6,79,CD,8B,79,3A,D0,79,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E
310 DATA 01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9
320 DATA 7E,CD,A6,79,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,5E,79,E6,20,20,F1
330 DATA C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,6F,79,E6,20,C8,7A,B3,C2,68,79,0C,ED,78
340 DATA 0D,ED,78,F2,80,79,E6,20,C2,7C,79,C9,21,D0,79,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78
350 DATA 0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30
360 DATA 03,C3,0B,78,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00
370 DATA 00,FF,FF,00,05,02,00,00,03,FE,22,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A
380 DATA FF,28,43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49
390 DATA 41,54,45,53,00,04,00,C0,00,40,CB,5C,B3,2B,9C,40,00,30,75,A1,6D,4B,52,01
400 DATA 70,7B,90,2B,60,52,31,58,E5,F8,A7,00,01,2E,47,34,F7,11
410 DATA 21,70,7B,11,70,75,01,90,2B,ED,B0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
420 DATA 21,a7,5b,36,00,23,36,00,23,36,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C3,00,9F
```

CPC

● Après avoir passé le premier niveau, dès que vous aurez perdu, enlever la disquette. Appuyer une fois sur le bouton , l'ordinateur essayera de charger et repassera la musique. Rappuyer, alors sur le bouton pour revenir au niveau, juste après le chargement de la dernière partie.
(Florestan TREMEN)

CPC

ST

● Voici un truc pour aller à la fin de SHACKLED.
Au niveau un, ramasser la clé, et entrez dans le passage secret juste en dessous de la clé.Vous ne voyez plus votre personnage, mais vous pouvez encore le diriger.Déplacez vous vers le bas, le plus loin possible, puis vers la droite, là aussi jusqu'au bout.Dirigez-vous ensuite vers le haut, et vous vous trouverez alors dans une petite pièce, ou se trouve une porte fermée à clé.Ouvrez cette porte et entrez dans la pièce suivante.Là, il y a une autre porte, traversez-la, et hop vous voilà à la fin de SHACKLED.
(Olivier BALANTZIAN)

SHOCKAY RIDER CPC

● Invulnérabilité :
POKE &7D8E,0

```
1 REM Invulnérabilité sur SHOCKWAY RIDER vers K7
10 OPENOUT"X":MEMORY &7CF:LOAD""
15 POKE &868,&80:POKE &869,&BE
20 FOR I=&BE80 TO &BE09:READ A:POKE I,A:NEXT
25 CALL &7D0
30 DATA 175,50,210,118,50,151,150,195,164,115
```

SCOOBY DOO

● Vies infinies :
POKE 7450,96
Execution : SYS 2560

C 64

```
10 REM Vies infinies pour SCOOBY DOO version DK
20 ùUSER,1:MEMORY &16C9
30 LOAD"SCOOB1",&16CA:LOAD"SCOOB2",&66E8
40 POKE &7A26,0:POKE &7683,50
50 CALL &66E8
```

CPC

SALAMANDER

● Pour avoir des vies infinies:
POKE &2F37,&29
(Marc MANUEL)

CPC

● Pour avoir 128 Vies :
POKE 11055,128
(Philippe RISCHEBE)

C 64

SABOTEUR II CPC

● Energie infinie : POKE &960E,0
Temps infini : POKE &33FA,0

```
1 'Vies infinies sur SABOTEUR II
2 'version Cassette
10 OPENOUT "D"
20 MEMORY &3FF
30 INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0
40 LOAD "NINJA",&C000
50 LOAD "CODE",&400
60 POKE 40000,a+2:POKE &960E,0
70 CALL &400
```

SIDE ARMS CPC

● Pour avoir 255 vies prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaine hexadécimale suivante:07-3A-52-03-B7-CC-6F-06 ,et la remplacer par : 07-3A-52-FF-B7-CC-6F-06.
(Diego PRADOS)

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &68C,&C9

SHINOBI

```
10 ' VIES ET TEMPS INFINIS POUR SHINOBI
20 ' AMSTRAD CPC 6128 DISK
30 ' (C) DAVID SIKA & JOYSTICK HEBDO
40 MODE 2:PRINT"PATIENTEZ ..."
50 ADR=&264Ø:FOR A=11Ø TO 35Ø STEP 1Ø:D=Ø
6Ø FOR B=Ø TO 2Ø:READ B$:C=VAL("&"+B$):D=D+C:POKE B+ADR,C:NEXT
7Ø READ B$:IF D<>VAL("&"+B$) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";A:END
8Ø ADR=ADR+21:NEXT
9Ø PRINT:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DE SHINOBI ET TAPEZ UNE TOUCHE"
1ØØ CALL &BBØØ:CALL &BBØ6:CALL &264Ø
11Ø  DATA  ØØ,21,ØØ,26,11,ØØ,A6,Ø1,ØØ,Ø3,ED,BØ,21,87,A6,ØE,FF,C3,16,BD,AF,73F
12Ø  DATA  F5,46,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,Ø6,ØD,48,CD,38,BC,A8F
13Ø  DATA  1E,Ø6,18,Ø8,F3,1E,65,Ø1,7E,FA,ED,59,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,99Ø
14Ø  DATA  1F,3Ø,FB,1D,2Ø,F1,F3,C9,3E,Ø1,CD,ØE,BC,21,3C,A8,CD,54,A6,CD,6E,A11
15Ø  DATA  A6,3E,Ø2,32,38,A8,C6,4A,32,33,A8,CD,FØ,A6,3E,28,21,ØØ,ØD,CD,FA,8D3
16Ø  DATA  A6,3E,C9,32,ØB,37,21,BC,A6,11,76,37,Ø1,Ø6,ØØ,ED,BØ,18,ØE,3E,Ø6,67Ø
17Ø  DATA  32,8B,ØD,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1,8E,7F,ED,49,AF,C3,ØØ,48Ø
18Ø  DATA  ØD,3E,28,18,Ø1,AF,Ø1,Ø1,BC,ED,49,Ø4,ED,79,C9,3E,1Ø,Ø1,54,7F,ED,771
19Ø  DATA  79,ED,49,3D,F2,E7,A6,C9,ØE,C8,21,55,A8,16,ØØ,C3,58,A7,4F,DD,21,A4D
2ØØ  DATA  55,A8,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,97F
21Ø  DATA  DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E,19,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,3E,A7,ØE,18,799
22Ø  DATA  C5,F5,E5,D5,CD,3E,A7,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,Ø1,14,BD4
23Ø  DATA  18,DA,3E,4C,32,33,A8,3E,Ø6,32,38,A8,79,1D,93,32,EØ,A7,7B,32,CB,839
24Ø  DATA  A7,1E,C1,4B,C3,59,A7,59,7A,32,2C,A8,32,35,A8,22,81,A7,7B,32,37,8AA
25Ø  DATA  A8,79,32,39,A8,11,2F,A8,CD,9B,A7,3A,4C,A8,B7,2Ø,F4,11,29,A8,CD,9D3
26Ø  DATA  85,A7,11,32,A8,21,3C,A8,18,1E,CD,96,A7,11,2D,A8,CD,9B,A7,21,4C,8BE
27Ø  DATA  A8,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,23,A8,18,ØB,Ø1,ØB,A8,21,4C,A8,18,Ø3,Ø1,D4,76D
28Ø  DATA  A7,ED,43,CD,A7,1A,47,C5,13,1A,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,FA,B3,BD1
29Ø  DATA  A7,F1,ØC,ED,79,Ø6,Ø8,1Ø,FE,C1,1Ø,E6,Ø1,7E,FB,11,ØØ,ØØ,C3,D4,A7,9A6
3ØØ  DATA  ØC,ED,78,ØD,1B,ED,78,F2,D4,A7,7A,B3,C2,CF,A7,11,ØØ,ØØ,ØC,ED,78,A52
31Ø  DATA  77,ØD,23,1B,7A,B3,CA,FE,A7,ED,78,F2,ED,A7,E6,2Ø,C2,E1,A7,C3,Ø8,C64
32Ø  DATA  A8,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,FE,A7,E6,2Ø,C2,FA,A7,21,4C,A8,ED,78,FE,DØ3
33Ø  DATA  CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,9D4
34Ø  DATA  ED,78,F2,23,A8,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,45B
35Ø  DATA  ØØ,ØØ,2A,FF,ØD,Ø1,Ø3,Ø4,Ø9,ØA,ØC,ØD,ØF,Ø2,Ø6,Ø8,12,14,18,2C,ØØ,1F3
```

CPC

● Pour avoir de vies infines, faites POKE &ØF62,Ø.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &37Ø7,&A7.
(Patrice MAUBERT)

CPC

C 64

```
1Ø REM SHINOBI COMMODORE
2Ø REM VIES INFINIES PAR LUCAS
3Ø REM POUR JOYSTICK HEBDO
4Ø PRINT CHR$(147)
5Ø FOR I=3Ø4 TO 343
6Ø READ A:POKE I,A
7Ø NEXT
8Ø SYS 3Ø4
9Ø REM JOYSTICK HEBDO
1ØØ DATA 32,86,245,169,64,141,41
1Ø1 DATA 4,169,1,141,42,4,76,64,3
1Ø2 DATA 169,173,141,117,8,169
1Ø3 DATA 16Ø,141,119,8,169,28,141
1Ø4 DATA 12Ø,8,76,13
1Ø5 DATA 8,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
```

SHORT CIRCUIT

CPC

```
1 REM Vies infinies pour SHORT CIRCUIT I & II version Disquette
1Ø MODE 1:PRINT"INSERER SHORT CIRCUIT":CALL &BB18
2Ø MEMORY &2FFF:LOAD"DISC.BIN":FOR I=16147 TO 16156
3Ø READ A:POKE I,A:NEXT:DATA 62,113,5Ø,118,Ø,62,15Ø,5Ø,18Ø,Ø
4Ø FOR I=&BDØØ TO &BD3Ø:READ A:POKE I,A:NEXT
5Ø  DATA  33,139,161,54,11,35,54,189,195,115,161,33,129,2,54
6Ø  DATA  128,35,54,11,33,33,189,17,128,11,1,31,Ø,237,176,195
7Ø  DATA  1Ø,2,33,72,13,54,Ø,35,54,Ø,33,2Ø7,13,54,2Ø1,195,3,12
8Ø FOR I=2Ø48Ø TO 2Ø6Ø7:READ A:POKE I,A:NEXT
9Ø POKE &3Ø,&C3:POKE &31,Ø:POKE &32,&BD:CALL &3EDA
1ØØ  DATA  66,85,71,126,79,7Ø,7Ø,59,59,253,38,16Ø,253,46,46,253
11Ø  DATA  227,1,46,Ø,253,9,253,93,253,84,1Ø7,98,1,122,4,237,87
12Ø  DATA  228,Ø,191,237,95,174,119,237,16Ø,224,59,59,232,237
13Ø  DATA  75,167,164,6,128,17,Ø,16Ø,197,26,213,17,4Ø,5,145,33
14Ø  DATA  128,16Ø,174,119,35,29,194,65,16Ø,21,194,65,16Ø,2Ø9
15Ø  DATA  19,193,79,5,194,55,16Ø,33,Ø,Ø,17,115,161,6,26,197,26
16Ø  DATA  19,6,Ø,79,9,193,5,194,92,16Ø,17,12Ø,8,167,237,82,8,33
17Ø  DATA  46,16Ø,6,61,54,2Ø1,35,16,251,8,2Ø2,152,16Ø,195,158,161
```

```
1 'Ouverture de certaines portes
2 'sur SHORT CIRCUIT I version cassette
1Ø B=Ø:MODE 1:MEMORY 14766:LOAD"":FOR I=&BEØØ TO &BE4B
2Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B=7Ø67 THEN CALL &BEØØ
4Ø PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø  DATA  62,195,5Ø,226,57,33,2Ø,19Ø,34,227,57,33,255,171,17
6Ø  DATA  64,Ø,195,175,57,62,168,5Ø,Ø,2,33,69,229,34,1,2,243
7Ø  DATA  241,2Ø1,221,33,Ø,191,17,79,Ø,2Ø5,78,188,62,195,5Ø
8Ø  DATA  27,191,33,58,19Ø,34,28,191,195,Ø,191,62,24,5Ø,126
9Ø  DATA  13,5Ø,299,12,33,24,252,34,158,13,195,1Ø,2,Ø
```

```
1 'Invulnérabilité sur SHORT CIRCUIT II version Cassette
1Ø B=Ø:MODE 1:MEMORY 14766:LOAD"":FOR I=&BEØØ TO &BE63
2Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B=9Ø58 THEN CALL &BEØØ
4Ø PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø  DATA  62,195,5Ø,226,57,33,2Ø,19Ø,34,227,57,33,255,171,17,64
6Ø  DATA  Ø,195,175,57,62,168,5Ø,Ø,2,33,69,229,34,1,2,243,241
7Ø  DATA  2Ø1,221,33,Ø,191,17,79,Ø,2Ø5,78,188,62,195,5Ø,27,191
8Ø  DATA  33,58,19Ø,34,28,191,195,Ø,191,221,33,51,11,17,2Ø5,96
9Ø  DATA  2Ø5,2Ø1,3,175,5Ø,124,12,5Ø,7Ø,32,62,24,5Ø,6,31,5Ø,221
1ØØ  DATA  3Ø,5Ø,152,3Ø,5Ø,252,27,62,2Ø1,5Ø,7,3Ø,195,1Ø,2,Ø,Ø,Ø
```

● Pour avoir:
-Le laser:
POKE &1Ø5B,&3E
POKE &1Ø5C,&8Ø
POKE &1Ø5D,Ø
-La carte magnétique:
POKE &ØD9E,&3E
POKE &ØD9F,&8Ø
POKE &ØDAØ,Ø

● Pour avoir:
-Le saut:
POKE &1Ø68,&3E
POKE &1Ø69,&8Ø
POKE &1Ø6A,Ø
Pour avoir:
-La clef:
POKE &ØF5E,&3E
POKE &ØF5F,&8Ø
POKE &ØF6Ø,Ø

● Pour avoir:
-La clef:
POKE &ØF5E,&3E
POKE &ØF5F,&8Ø
POKE &ØF6Ø,Ø

● Pour avoir:
-Energie infinie:
POKE &ØC7C,Ø
POKE &2Ø46,Ø
-Le trousseau de clefs:
POKE &ØD8Ø,&3E
POKE &ØD81,&8Ø
POKE &ØD82,Ø

SILKWORM

CPC

```
10 ' VIES INFINIES POUR SILKWORM
20 ' AMSTRAD CPC 6128 DISK
30 ' PAR DAVID SIKA
40 MODE 1:PRINT"PATIENTEZ ..."
50 ADR=&A2B8:FOR A=110 TO 320 STEP 10:D=Ø
60 FOR B=Ø TO 20:READ B$:C=VAL("&"+B$):D=D+C:POKE B+ADR,C:NEXT
70 READ B$:IF D<>VAL("&"+B$) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";A:END
80 ADR=ADR+21:NEXT
90 PRINT:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DE SILKWORM ET TAPEZ UNE TOUCHE"
100 CALL &BBØØ:CALL &BBØ6:CALL &A2B8
110  DATA ØE,FF,21,CØ,A2,CD,16,BD,AF,47,48,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,1Ø,BDF
120  DATA 2Ø,F4,CD,7A,A4,AF,CD,ØE,BC,F3,Ø1,7F,FA,ED,49,Ø6,Ø8,21,ØØ,8Ø,2B,9C2
130  DATA 7D,B4,2Ø,FB,1Ø,F6,3E,Ø2,21,45,4Ø,CD,ØA,A3,3E,Ø3,21,ØØ,CØ,CD,ØA,7AB
140  DATA A3,AF,21,ØØ,ØØ,22,6B,4D,32,69,4D,Ø1,7E,FA,ED,49,C3,FE,99,4F,DD,96A
150  DATA 21,6D,A4,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,FØ,DD,56,9B3
160  DATA Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E,19,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,4E,A3,ØE,78E
170  DATA 18,C5,F5,E5,D5,CD,4E,A3,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,Ø1,BE4
180  DATA 14,18,DA,3E,4C,32,49,A4,3E,Ø6,32,4E,A4,79,1D,93,32,F6,A3,7B,32,7B8
190  DATA E1,A3,1E,23,4B,C3,69,A3,59,7A,32,42,A4,32,4B,A4,22,97,A3,7B,32,8F4
200  DATA 4D,A4,79,32,4F,A4,11,45,A4,CD,B1,A3,3A,64,A4,B7,2Ø,F4,11,3F,A4,9AB
210  DATA CD,9B,A3,11,45,A4,CD,B1,A3,11,48,A4,21,ØØ,CØ,18,1E,CD,AC,A3,11,967
220  DATA 43,A4,CD,B1,A3,21,64,A4,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,39,A4,18,ØB,Ø1,21,A4,915
230  DATA 21,64,A4,18,Ø3,Ø1,EA,A3,ED,43,E3,A3,1A,47,C5,13,1A,Ø1,7E,FB,F5,94A
240  DATA ED,78,87,3Ø,FB,FA,C9,A3,F1,ØC,ED,79,Ø6,Ø8,1Ø,FE,C1,1Ø,E6,Ø1,7E,B32
250  DATA FB,11,ØØ,ØØ,C3,EA,A3,ØC,ED,78,ØD,1B,ED,78,F2,EA,A3,7A,B3,C2,E5,BAD
260  DATA A3,11,ØØ,ØØ,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,7A,B3,CA,14,A4,ED,78,F2,Ø3,A4,894
270  DATA E6,2Ø,C2,F7,A3,C3,1E,A4,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,14,A4,E6,2Ø,C2,1Ø,B4C
280  DATA A4,21,64,A4,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,9D7
290  DATA ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,ED,78,F2,39,A4,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,891
300  DATA ØØ,Ø9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,2A,FF,ØØ,ØD,Ø9,13,Ø5,ØF,ØB,Ø3,Ø1,18,196
310  DATA 14,ØØ,Ø6,1Ø,ØC,1A,ØØ,A4,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,Ø1,4Ø,13B
320  DATA Ø2,Ø7,11,6Ø,Ø3,ØB,11,4Ø,E5,C5,CD,38,BC,D1,DF,83,A4,C9,63,C7,Ø7,915
```

AMIGA

● Voici deux cheat mode, en effet il y a deux versions de ce jeu, alors trouvez quelle est celle qui convient à la votre.
Première version:
Laissez enfoncée la touche HELP, et pressez le bouton de feu de votre JOYSTICK pour démarrer le jeu.Vous avez ainsi les vies infinies, et vous pouvez terminer chaque niveau en pressant les touches du pavé numérique Ø à 1 et le signe moins.
Deuxième version:
Si lorsque vous appliquez le cheat mode précédant, on vous affiche un message qui commence par "Congratulations you have found...", retournez à la page de sélection, tapez 'scrap 28' et démarrez le jeu.Le résultat est le même que pour le truc précédent.
(DEMANNET)

● Pour avoir des vies infinies et choisir son niveau, pressez la touche "HELP" et commencer à jouer. Pour changer de tableau, appuyez sur l'un des chiffres du pavé numérique, correspondant au niveau.
(DEMANNET)

CPC

```
10 REM SILKWORM AMSTRAD K7
20 REM pour JOYSTICK HEBDO de Sébastien HAMON
30 REM Vies Infinies.
40 MEMORY &5ØØØ
50 FOR I=&BEØØ TO &BE31
60 READ A:POKE I,A:B=B+A
70 NEXT
80 IF B<>5667 THEN PRINT"ERREUR DATAS.":END
90 LOAD"SILKWORM":CALL &BEØØ
100 DATA 33,22,189,54,195,35
101 DATA 54,14,35,54,19Ø,195
102 DATA 217,153,33,23,19Ø,34
103 DATA 78,166,195,8,166,221
104 DATA 33,184,168,17,194,Ø
105 DATA 2Ø5,71,168,33,42,19Ø
106 DATA 34,12Ø,169,195,226,168
107 DATA 62,Ø,5Ø,1Ø5,77,195
108 DATA 254,153
```

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &4D69,Ø:POKE &4D6A,Ø
POKE &4D6B,Ø
(David SIKA)

C 64

```
10 REM Vies infinies,invulnerabilite
15 REM Supression des ennemis
20 REM Pour SILKWORM par LUCAS
30 POKE 5328Ø,1:POKE 53281,1
35 PRINT CHR$(147):POKE 646,5
40 FOR B=1 TO 75:READ D:D=D-5
45 POKE B+271,D:NEXT D
50 PRINT"INSEREZ LA K7 ";
55 INPUT"ET PRESSEZ RETURN";OK$
60 POKE 5328Ø,PEEK(162):POKE 816,16
70 POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
80 DATA 37,17Ø,249,174,178,146,1Ø8
85 DATA 8,174,37,146,155,9,174
90 DATA 45,146,156,9,174,6,146
95 DATA 157,9,1Ø1,174,178,146,122
100 DATA 13,174,15Ø,146,124,13,174
105 DATA 131,146,125,13,174,5
110 DATA 146,127,13,174,11Ø,146
115 DATA 129,13,174,85,146,13Ø,13
120 DATA 174,1Ø1,146,132,13,174,9
125 DATA 11,146,134,13,174,85
130 DATA 146,135,13,243,37,213
135 DATA 1Ø1,79,73,88
```

ST

● Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets : 67F2 Ø8EC ØØØØ ØØ48 536C ØØ4Ø, une fois trouvés remplacez-les par 67F2 Ø8EC ØØØØ ØØ48 6Ø2E ØØ4Ø
Comment??? Ca vous plaît pas??? Qu'à cela ne tienne!!
Pour avoir des crédits infinis, rechercher les octets : 66E2 536E ØØA2 ØØ2E, une fois trouvés remplacez- les par 66E2 6ØØ2 ØØA2 ØØ2E
Pour garder les bonus de tirs, rechercher les octets : 397C ØØC8 ØØØ8 426C ØØØ4, une fois trouvés remplacez-les par 397C ØØC8 ØØØ8 4E75 ØØØ4

ATTENTION : C'est 4E75 et non pas 4E71 !
(The EradiKatoR)

● Pour pouvoir gagner sans problème, il suffit dans un premier temps de mettre la jeep et l'hélicoptère sur le même port, pour pouvoir les diriger avec le même Joystick. Ensuite vous pouvez commencer la partie en vous mettant sur auto-fire, laissez le bouton du Joystick enfoncé et mettez-vous en bas à gauche de l'écran et il vous suffira de détruire les gros tanks ou hélicoptères qu'il y à la fin de chaque niveau. A la fin du 11ème niveau, ce qu'il faut combattre n'est plus un gros tank ou un hélicoptère, mais ce qui pourrait ressembler à un générateur; quand vous l'avez détruit le jeu est fini, vous avez gagné.
(Tanguy MONFORT).

● Ceci n'est pas un truc mais un BABIBEL.
Et oui, lorsque la page des HIGH-SCORES apparaît, appuyez sur la touche 'C' et schrounch. Maintenant faites une partie et tapez si vous possédez un QWERTY : "GORGONZOLA" et pour ceux qui ont un AZERTY tapez "GORGONWOLQ". A chaque fois que vous vous sentez en danger appuyez sur la touche 'C' pour changer de mode CHEESE ou plutôt pour vous rajouter des crédits. (BALANTZIAN)

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 6C ØØ 4Ø 6A 2A et les remplacer par : 4E 71 4E 71 6Ø 2A.
(OMD)

SIDE WINDER

```
REM SIDEWINDER pour AMIGA de Sylvain DEMANNET
DIM A%(256)
FOR I=Ø TO 123:READ Z:A%(I)=Z:NEXT
INPUT"NIVEAU DEPART (1-6) ";N:IF (N<1) OR (N>6) THEN N=1
A%(1Ø3)=N:CLS:PRINT"INSEREZ LA DISQUETTE DE SIDEWINDER."
A=VARPTR(A%(Ø)):CALL A
DATA 11385,Ø,4,1163Ø,58,46,16878,34,28694,17Ø25,53848
DATA 2Ø936,65532,17985,15681,82,8814,58,1689Ø,34,12348
DATA 176,4824,2Ø936,65532,21Ø5,4,191,57345,26358,9212
DATA 252,2,Ø,128,2ØØ32,18663,49346,11385,Ø,4,17Ø7Ø,46
DATA 1689Ø,5Ø,8366,6534Ø,1689Ø,3Ø,11592,6534Ø,174Ø1,Ø
DATA 32,1689Ø,13Ø,8337,1689Ø,54,884Ø,19679,17155,2ØØ85
DATA 12Ø4Ø,1689Ø,118,832Ø,8287,2Ø153,21583,2ØØ41,18663
DATA 16512,8762,1ØØ,45756,Ø,21416,26118,1689Ø,84,832Ø
DATA 19679,258,2ØØ85,49344,1689Ø,68,19Ø88,2642Ø,8784
DATA 54268,Ø,21412,3217,2Ø2Ø6,65152,26148,8784,12348
DATA 24594,1286Ø,5,1312Ø,3628,1312Ø,41Ø,13121,338,13121
DATA 3Ø4,13121,134,13121,36,17Ø4Ø,19679,771,2Ø217,21583
DATA 2ØØ41,Ø,Ø,21845
```

```
Commencer à n'importe quel niveau. Les fichiers des levels,
sont dans le directory level et sont composés :
Level (n°).ch; level (n°).m; et objets (n° du level).
Donc chargez votre workbench, passez sous cli
Tapez :
COPY DFØ:C/RENAME TO RAM:
COPY DFØ:C/CD TO RAM:
CD RAM:
Insérez SIDEWINDER et tapez
CD DFØ:
Nous allons commencer directement au 5ème niveau

RAM:RENAME DFØ:LEVEL/OBJECTS 5 TO LEVEL/OBJECTS 51
RAM:RENAME DFØ:LEVEL/LEVEL 5.CH TO LEVEL/LEVEL 51.CH
RAM:RENAME DFØ:LEVEL/LEVEL 5.M TO LEVEL/LEVEL 51.M
RAM:RENAME DFØ:LEVEL/LEVEL 1.CH TO LEVEL/LEVEL 5.CH
RAM:RENAME DFØ:LEVEL/LEVEL 1.M TO LEVEL/LEVEL 5.M
RAM:RENAME DFØ:LEVEL/LEVEL 51.CH TO LEVEL/LEVEL 1.CH
RAM:RENAME DFØ:LEVEL/LEVEL 51.M TO LEVEL/LEVEL 1.M
RAM:RENAME DFØ:LEVEL/OBJECTS 1 TO LEVEL/OBJECTS 5
RAM;RENAME DFØ:LEVEL/OBJECTS 51 TO LEVEL/OBJECTS 1
(Bruno CREISMEAS)
```

AMIGA

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine 88 donnée dans le N°13 puis faites Run.
Ce programme genere un fichier S_WIND+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double- clickez sur S_WIND+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette SIDEWINDER puis tapez une touche.Lle jeu demarrera normalement. (J.M.)
Option : vies infinies

```
Data  ØØØ1,ØØØØ,5B22,4A39,6175,746F
Data  5C6D,6169,6E2E,7Ø72,67ØØ,***
'
Open  "o",#1;"S_WIND+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

ST

● Vies infinies : un éditeur de secteur. Chercher puis... remplacer 67ØØØØ2Ø1Ø39 par 6Ø6ØØØ2Ø1Ø39

SUPER SPRINT

● Tourne autour de la piste 8 et positionne ta voiture juste avant la ligne d'arrivée. Pointe-la vers le bas, et lorsqu'une autre approchera, accélère et jette-la contre le mur. Elle s'écrasera, sans être remplacée.
Recommence avec les deux autres voitures et tu seras libre de conduire comme bon te semblera, en récoltant autant de "spanners" et de bonus que tu voudras.
N'oublie pas de conduire rapidement autour de la piste dans la direction opposée, sinon
tu finiras la course.

ST

● Pour avoir des clés infinies, voici le mode à suivre: sélectionner 2 joueurs, un joueur se qualifie, pendant que l'autre rentre dans l'indicateur du nombre de tours que vous faites, en haut à gauche, et sans s'arrêter, appuie sur l'accélérateur, à ce moment là, le nombre de clés devient faramineux.
(Mike PASSELANDRE)

CPC

SAMANTHA FOX CPC

```
1 'Habits non-infinis pour SAMANTHA FOX
2 'version Cassette ou Disquette
3 'Il suffit de mettre à la place
4 'de PROGRAMME PRINCIPAL le vrai nom
5 'du fichier principal sur K7 ou DK.
1Ø ON ERROR GOTO 8Ø
2Ø CLS
3Ø LOAD"PROGRAMME PRINCIPAL"
4Ø MEMORY &2ØØ-1
5Ø LOAD"PROGRAMME PRINCIPAL"
6Ø POKE &2247,5
65 CALL &2ØØ
7Ø GOTO 4Ø
```

SIGMA 7

```
1 ' SIGMA 7 ** 255 VIES * PAR HARRY
2 ' version Disquette
3 ' POKE &8680,&FF
4 '
10 DATA 0,6,1,26,24,3,2,13,25,14,26,11,3,18,3,6
20 MODE 0:BORDER 0:FOR a=0 TO 15:READ b:INK a,b:NEXT a
30 DATA 1,32,2,43,6,24
40 B=&BC00:C=&BD00:FOR A=1 TO 3:READ D:OUT (B),D:READ D:OUT (C),D:NEXT A
50 OPENOUT "HARRY":MEMORY &BFF:CLOSEOUT
60 LOAD"sigscn.bin",&C000
70 LOAD"main.bin"
80 MODE 1:INK 1,18:INK 3,6
90 POKE &5932,&C9
100 POKE &8680,&FF
110 CALL &8236
```

CPC

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 17401,173
POKE 21014,173
POKE 26775,173
POKE 28006,173
(Reymond HARRY)

C 64

```
10 REM Vies infinies sur Sigma 7 version K7
20 REM A conditions de perdre plus de trois vies par phase
30 REM De Eric LEBLOND
50 MODE 0:BORDER 0
60 OPENOUT "X":MEMORY &BFF:CLOSEOUT
70 A=&BC00:B=&BD00
80 FOR I=0 TO 2:READ P:OUT (A),P:READ P:OUT (B),P:NEXT
90 LOAD "!SIGSCN"
100 LOAD "!MAIN"
110 POKE &8680,0
120 CALL &8236
130 DATA 1,32,2,43,6,24
```

CPC

SKATE CRAZY

```
10 REM Vies infinies pour SKATE CRAZY
20 FOR I=272 TO 388
30 READ C:A=C-10:POKE I,A
40 B=B+A:NEXT I
50 IF B<>12672 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE 326,44:POKE 331,44:POKE 341,44:POKE 346,44
70 POKE 365,44:POKE 370,44:POKE 375,44:POKE 380,44
80 PRINT "METTEZ LA CASSETTE ORIGINALE"
90 INPUT "ET APPUYER SUR RETURN";A$
100 POKE 816,16:817,1:LOAD
110 DATA 42,175,254,172,40,170,11,152
120 DATA 68,18,150,69,18,106,172,56,170,11
130 DATA 152,244,12,150,245,12,248,42,218
140 DATA 86,177,12,172,40,170,11,183,213
150 DATA 55,211,86,218,45,152,214,55,150
160 DATA 215,55,179,183,151,251,39,179,154
170 DATA 151,91,72,179,86,151,92,72,179,54
180 DATA 151,121,43,179,137,151,131,43
190 DATA 179,265,151,144,43,86,26,18,152,17
200 DATA 98,150,18,98,179,183,151,93
210 DATA 56,179,179,151,40,65,179,42,151,41
220 DATA 65,179,244,151,42,65,179,151
230 DATA 151,43,65,86,96,22,80,96,77
```

C 64

POUR COMMANDER LA BIBLE DES POKES VOLUME 1 VOIR EN PAGE 176


```
10 REM Notes maximales sur Skate Crazy FACE A
20 REM par Patrice MAUBERT
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A030:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3912 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "CETTE BIDOUILLE VOUS PERMET D'OBTENIR LA";
80 PRINT "NOTE MAXIMALE A CHAQUE PARCOURS POUR"
90 PRINT "POUVOIR PASSER AU SUIVANT":PRINT
100 PRINT "1-ENLEVER LA BIDOUILLE"
110 PRINT "2-METTRE LA BIDOUILLE"
120 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2)";C
130 IF C=1 THEN POKE &A008,&38:POKE &A00D,4
140 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DE VOTRE ORIGINAL"
150 CALL &BB06:CALL &A000:ùCPM
160 DATA 16,0E,0E,13,CD,19,A0,3E,00,32,28,80,3E
170 DATA 00,32,29,80,16,0E,0E,13,CD,25,A0,C9,1E
180 DATA 00,21,00,80,DF,22,A0,C9,66,C6,07,1E,00
190 DATA 21,00,80,DF,2E,A0,C9,4E,C6,07,00,00,00
```

CPC

```
10 REM Notes maximales sur SKATE CRAZY FACE B
20 REM par Patrice MAUBERT
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A030:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3853 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "CETTE BIDOUILLE VOUS PERMET D'OBTENIR";
80 PRINT "LES VIES INFINIES"
90 PRINT "POUR LES DEUX JOUEURS":PRINT
100 PRINT "1-ENLEVER LA BIDOUILLE"
110 PRINT "2-METTRE LA BIDOUILLE"
120 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX(1-2)";C
130 IF C=1 THEN POKE &A008,1
140 PRINT:PRINT "INSEREZ LA FACE B DE VOTRE ORIGINAL."
150 CALL &BB06:CALL &A000:ùCPM
160 DATA 16,07,0E,15,CD,17,A0,3E,00,32,17,80
170 DATA 32,4F,80,16,07,0E,15,CD,23,A0,C9,1E
180 DATA 00,21,00,80,DF,20,A0,C9,66,C6,07,1E
190 DATA 00,21,00,80,DF,2C,A0,C9,4E,C6,07,00
```

SUPER TRUX

C 64

```
10 REM Temps infini pour SUPERTRUX
15 REM de Lucasse
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=304 TO 402:READ A
40 POKE I,A:B=B+A
50 NEXT I
60 IF B<>10773 THEN PRINT "ERREUR":END
70 SYS 304
80 DATA 32,44,247,169,66,141,62,3,169
90 DATA 72,141,64,3,56,32,108,245
100 DATA 169,104,141,189,66,169,1,141
110 DATA 190,66,162,0,189,167,66,157
120 DATA 167,2,189,167,67,157,167,3
130 DATA 189,167,68,157,167,4,202,208
140 DATA 235,169,0,141,249,2,96,169
150 DATA 122,141,13,19,169,1,141,14
160 DATA 19,169,12,141,66,3,32,147
170 DATA 18,169,135,141,185,4,169,1
180 DATA 141,186,4,76,0,4,169,173
190 DATA 141,196,10,234,234,234,76,13
200 DATA 8,70
```

```
10 REM Temps infini version pour SUPERTRUX Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9031:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5079 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...ET UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
90 DATA 21,26,90,11,00,BF,01,20,00,ED,B0,06,04,21,2E,90
100 DATA 11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,00,BF
110 DATA 22,CC,06,C3,DC,05,3E,C9,32,2A,30,C3,C4,09,44,49
120 DATA 53,43,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

● Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets : 3A CA 8D A7 C0 et remplacez-les par 3A CA 8D A7 C9. Et voilà le tout était à faire avec un éditeur de secteur.... Vous le saviez? Ben c'est très bien!
Pour avoir du temps infini :
POKE &8D5A,&C9
(Patrice MAUBERT)

CPC

SOLDIER OF LIGHT

ST

```
10 REM Ce prog. genere sur la disquette un fichier executable
20 REM dans AUTO\JOYSTICK.PRG.
30 REM Une fois ce listing exécuté,
45  REM faites un Reset et lancer ce fichier.
40 REM Pour avoir le Temps et les Vies infinis
50 OPTION BASE 1:DIM AA%(1024):ADD=VARPTR(AA%(1))
60 FOR I=0 TO 215 STEP 2
70 READ A
80 POKE ADD+I,A
90 NEXT I
100 BSAVE"AUTO/JOYSTICK.PRG",ADD,256
110 DATA &H601A,0,&HBC,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA &H4878,&H200,&H487A,&HFEFA,&H2F3C,&H4A,&H0,&H4E41,&H3EBC,7
130 DATA &H4E41,&H487A,&H20,&H3F3C,&H26,&H4E4E,&H4FEF,&H12
140 DATA &H487A,&H94,&H487A,&H90,&487A,&H7C,&H2F3C,&H4B
150 DATA &H0,&H4E41,&45F8,&H84,&H41FA,&H42,&H2092,&H41F8
160 DATA &H140,&H2488,&H43FA,&HE,&H701F,&H1480,&H20D9,&H51C8
170 DATA &HFFFC,&H4E75,&HF209,&H4E68,&H82F,5,4,&H6704
180 DATA &H41EF,&HA,&HC58,&H3D,&H660E,&H2050,&H43FA,&H2C
190 DATA &H1018,&H670C,&HB019,&H67F8,&H225F,&H4EF9,8,0,&H206F
200 DATA 6,&H317C,&H4A6E,&HF944,&H317C,&H4A6E,&HF140
210 DATA &H203A,&HFFEA,&H21C0,&H84,&H60DE,&H613A,&H736F,&H6C64
220 DATA &H702E,&H6F62,&H6A00,&H6175,&H746F,&H5C73,&H6F6C,&H6469
230 DATA &H6572,&H2E70,00
```

● Pour avoir 255 vies (nettement suivant). Prendre C-MONITOR charger SOLDIER en faisant L SOLDIER 40000 puis éditez l'adresse l'adresse 42F4E en faisant E SOLDIER 40000 54C04 et hop, le tour est joué.
On peut aussi le faire avec SMARTDISK en SECTOR EDITOR en cherchant sur tout le disk E7CA3D7C00050E et remplacer le 05 par FF puis faire dans le premier menu SECTOR WRITE en recalculant le CHECKSUM. Maintenant plus de blèmes pour finir le jeu.
(Damien RIALLAND)

AMIGA

```
REM SOLDIER OF LIGHT AMIGA
REM PAR DE MANNET POUR JOYSTICK
REM TOUT A L'INFINI
DIM A%(256)
FOR I=0 TO 99:READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
CLS:PRINT"INSEREZ LE DISK DE SOLDIER OF LIGHT."
A=VARPTR(A%(0)):CALL  A
DATA  41FA,0018,43F9,0007,FE00,45FA,00BC,12D8
DATA  B5C8,66FA,4E49,0007,FE00,2C78,0004,41FA
DATA  002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258
DATA  51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839,0004,00BF
DATA  E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7
DATA  0082,2C78,0004,42AE,002E,41FA,0018,2178
DATA  006C,0050,21C8,006C,4279,0004,55FC,4CDF
DATA  4100,4E75,0C79,03F2,0004,55FC,6644,21FA
DATA  0044,006C,48E7,C080,41F9,0003,0000,303C
DATA  4A6E,123C,0060,3140,3460,3140,3964,3140
DATA  343E,1141,2B9C,1141,2C10,317C,466E,33B2
DATA  1141,3412,1141,3986,317C,6002,2C76,4CDF
DATA  0103,4EF9,544F,4E49
```

● Pour commencer à un autre niveau, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets :
01 32 DB 90 3E 00 32 1D 70
Et remplacer par :
Pour le niveau II : 01 32 DB 90 3E 01 32 1D 70
Pour le niveau III : 01 32 DB 90 3E 02 32 1D 70
(Lionel CASSIER)

● Vies infinies :
POKE &57FA,0
Energie infinie :
POKE &8A2F,0
Temps infini :
POKE &7360,0
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir des vies infinies rechercher les octets 3A B0 6F 3D 32 et les remplacer par 3A B0 6F 00 32.
Pour avoir de l'énergie infinie rechercher les octets E1 35 22 D9 90 et les remplacer par E1 00 22 D9 90.
Pour avoir du temps infini rechercher les octets 06 3D 32 68 64 et les remplacer par 06 00 32 68 64. (Patrice MAUBERT)

CPC

SOLOMON'S KEY

CPC

```
1 REM Vies infinies pour SOLOMON'S KEY
2 REM version Disquette
1Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT
2Ø DATA Ø,3,6,c,f,18,1a,d,19,1Ø,e,2,1,14,4,7
3Ø OUT &FA7E,1:FOR I=&86Ø4 TO &86Ø4+9Ø7:READ a$:A=VAL("&"+a$)
35 POKE I,A:B=B+A:NEXT:POKE &86Ø3,&F3
4Ø FOR i=&AØØØ TO &AØ17:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
5Ø IF B<>1Ø1161 THEN PRINT"OUILLE ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø CALL &86Ø3
7Ø  DATA  DD,21,73,89,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,45,89,5D,CD,89,88,21,42,89
8Ø  DATA  35,CA,25,87,21,43,89,35,2Ø,17,21,D3,84,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
9Ø  DATA  F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,Ø2,88,21,44,89,35,2Ø,Ø6,CD,64,87,CD,Ø2,88,DD,6E,ØØ
1ØØ  DATA  DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,F1,86,DD
11Ø  DATA  23,DD,7E,ØØ,32,DB,86,DD,23,DD,7E,ØØ,32,E2,86,32,F4,86,DD,23,DD,7E,ØØ,32
12Ø  DATA  1A,87,DD,23,DD,7E,ØØ,32,1B,87,DD,23,22,3A,89,ED,43,38,89,E5,21,ØØ,ØØ,59
13Ø  DATA  5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22
14Ø  DATA  3D,89,43,E1,78,32,3C,89,B7,28,Ø7,C5,CD,ØA,88,C1,1Ø,F9,ED,5B,3D,89,7A,B3
15Ø  DATA  28,ØD,ED,53,3F,89,CD,ØA,88,21,FF,FF,22,3F,89,2A,3A,89,ED,5B,38,89,Ø6,ØØ
16Ø  DATA  D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,EØ,86,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE
17Ø  DATA  22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,F2,86,ED,4B,3A,89,ED,5B,38,89,21,ØØ,ØØ,ØA
18Ø  DATA  C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,ØB,87,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,7F,87,C3,19
19Ø  DATA  86,CD,BF,88,CD,Ø5,Ø1,21,43,87,AF,46,23,48,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø
2ØØ  DATA  2Ø,F1,CD,Ø2,88,18,1Ø,19,1A,ØC,18,Ø9,12,ØA,14,1Ø,Ø2,ØF,Ø1,ØD,Ø3,Ø6,ØØ,Ø1
21Ø  DATA  8C,7F,21,57,AE,11,ØØ,7D,D9,31,F8,BF,FB,C3,ØØ,aØ,2A,9Ø,85,26,ØØ,11,D3,84
22Ø  DATA  29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,1Ø,2Ø,F4,C9,CD,73,88,F3,21
23Ø  DATA  85,87,AF,77,2B,7C,B5,C2,86,87,21,Ø2,88,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E
24Ø  DATA  Ø7,ØE,3B,CD,E4,87,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,E4,87,3E,ØA,ØE,ØF,CD,E4,87,Ø1,E2,Ø4,CD
25Ø  DATA  DE,87,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,E4,87,3E,ØA,ØE,ØF,CD,E4,87,Ø1,C4,Ø9,CD,DE,87,1D,2Ø
26Ø  DATA  D5,21,D9,87,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB,C9
27Ø  DATA  Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6
28Ø  DATA  8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,46,89,C6,C1,4F,3A,45,89,47
29Ø  DATA  CD,36,88,D2,82,87,3A,46,89,3C,32,46,89,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,46,89,3A,45,89
3ØØ  DATA  3C,32,45,89,5F,CD,89,88,E1,C9,D5,E5,79,32,53,89,32,55,89,78,32,51,89,Ø1
31Ø  DATA  7E,FB,21,4F,89,1E,Ø9,CD,C6,88,E1,ED,5B,3F,89,CD,E6,88,E5,CD,Ø2,89,E1,D1
32Ø  DATA  3A,48,89,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,49,89,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,4A,89,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1
33Ø  DATA  7E,FB,3E,Ø8,CD,1D,89,CD,Ø2,89,3E,Ø7,CD,1D,89,AF,CD,1D,89,18,1Ø,Ø1,7E,FB
34Ø  DATA  3E,ØF,CD,1D,89,AF,CD,1D,89,7B,CD,1D,89,3E,Ø8,CD,1D,89,CD,Ø2,89,3A,48,89
35Ø  DATA  E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø
36Ø  DATA  F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,1D,89,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD
37Ø  DATA  23,ED,78,F2,D5,88,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,E6,88,E6
38Ø  DATA  2Ø,C8,7A,B3,C2,DF,88,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,F7,88,E6,2Ø,C2,F3,88,C9,21,48
39Ø  DATA  89,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9
4ØØ  DATA  C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,82,87,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø
41Ø  DATA  FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø4,Ø2,Ø3,ØØ,ØØ,Ø7,F8,6A,ØØ,ØØ
42Ø  DATA  ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø
43Ø  DATA  4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,ØØ,Ø8,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,5F,11,35
44Ø  DATA  25,ED,ØØ,Ø1,8Ø,8Ø,37,41,25,2E,4A,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,AE,46,F4,54,ØB
45Ø  DATA  21,F8,ØF,36,3E,23,36,Ø6,23,36,32,23,36,FA,23,36,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,Ø3,Ø1
```

● Dans ce jeu, on peut tirer dans les clefs qui se transformeront en d'autres clefs pour accéder à un tableau spécial. Ces clefs se trouvent dans les rounds suivants: le 5, 11, 14, 18. Pour utiliser les bombes, appuyer sur ENTER . Il n'y a que 2Ø tableaux; avec 1Ø fairy, on obtient une vie supplémentaire.
(Michel BILLET)

CPC

● Pour avoir des vies infinies:
Poke 22,13
SYS 2Ø63
(Frederik HELLER)

C 64

● Dans la liste des High-scores, prenez le nom "PLOPPY" et vous aurez droit à l'invincibilité.
(BALANTZIAN)

Tape ce listing en GFA BASIC, pour obtenir des vies infinies.

ST

```
a$=space$(6)
ad=varptr(a$)
dpoke ad,&c179
open"u",#1,"/auto/
solkey.prg"
seek #1,766
bput #1,ad,2
seek #1,1ØØ8
bput #1,ad,2
seek #1,33Ø
poke ad,&35
bput #1,ad,1
close #1
```

SPACE RACER

CPC

```
1Ø REM Energie infinie sur SPACE RACER version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &912F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3Ø424 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ
9Ø  DATA  21,ØE,9Ø,11,41,ØØ,Ø1,3Ø,Ø1,ED,BØ,C3,41,ØØ,31,ØØ
1ØØ  DATA  CØ,3E,C9,32,7F,BE,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,C5,21,6F,Ø1,11
11Ø  DATA  ØØ,1D,Ø1,46,52,CD,82,ØØ,21,BØ,A9,11,ØØ,ØØ,ØE,47
12Ø  DATA  3E,4C,CD,97,ØØ,3Ø,1F,3A,BØ,A9,FE,7E,2Ø,18,C1,CD
13Ø  DATA  18,B9,21,6F,Ø1,11,ØØ,A4,Ø6,ØA,ØE,2F,C3,EB,ØØ,3E
14Ø  DATA  66,CD,97,ØØ,3Ø,62,79,ØC,FE,49,38,Ø3,ØE,41,14,24
15Ø  DATA  24,1Ø,EC,C9,CD,76,C9,Ø6,1Ø,22,62,BE,67,69,22,74
16Ø  DATA  BE,21,AA,ØØ,C3,FF,C6,2A,74,BE,Ø1,7E,FB,7C,CD,5C
17Ø  DATA  C9,7B,CD,5C,C9,7A,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,7D,CD,5C
18Ø  DATA  C9,3E,14,CD,59,C9,7D,CD,5C,C9,3E,11,CD,59,C9,3E
19Ø  DATA  FF,F3,CD,5C,C9,2A,62,BE,CD,E5,C6,FB,CD,Ø7,C9,D8
2ØØ  DATA  CØ,3A,4D,BE,87,D8,AF,C9,E5,21,F6,ØØ,22,3B,AA,E1
21Ø  DATA  C3,BØ,A9,CD,FF,BB,21,22,Ø1,Ø6,4Ø,CD,1A,Ø1,CD,Ø6
22Ø  DATA  BB,AF,32,4E,18,32,7A,18,32,3B,26,32,3C,26,32,C4
23Ø  DATA  ØD,32,E7,ØA,C3,A2,Ø3,7E,CD,5A,BB,23,1Ø,F9,C9,1F
24Ø  DATA  Ø1,17,4C,49,53,54,49,4E,47,2Ø,44,45,2Ø,5Ø,2E,4D
25Ø  DATA  41,55,42,45,52,54,2Ø,5Ø,4F,55,52,2Ø,4A,4F,59,53
26Ø  DATA  54,49,43,4B,2Ø,48,45,42,44,4F,1F,ØC,19,5Ø,52,45
27Ø  DATA  53,53,45,5A,2Ø,55,4E,45,2Ø,54,4F,55,43,48,45,2Ø
```

● Pour éviter de perdre trop d'énergie, il faut éssayer de rester au milieu de l'écran, tout en suivant les dénivellations du terrain, éviter de tirer sur les énnemis. Quand un autre concurrent approche, il faut passer par dessus ou le contourner rapidement. Attention les boules d'énergie peuvent être détruites par les tirs. En appuyant sur N, on voit le pourcentage de la course restant à courrir, ce nombre s'affiche à la place du score.
(GUILLOT Pierre)

CPC

```
1Ø REM Energie infinie SPACE RACER V Disk DUO PACK
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø OPENOUT"TB":MEMORY &3FF:CLOSEOUT
4Ø MODE 1:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:INK 2,Ø:INK 3,Ø
5Ø  LOAD"SPACE.BIN",&4ØØ:LOAD"DATA",&CØØØ
6Ø POKE &184E,Ø:POKE &187A,Ø:POKE &263B,Ø
7Ø POKE &263C,Ø:POKE &DC4,Ø:POKE &AE7,Ø
8Ø BORDER 1:INK Ø,15:INK 1,1:INK 2,13:INK 3,25
9Ø CALL &BD19:CALL &BD19:CALL &4Ø2
```

C 64

```
1 REM Energie infinie pour SPACE RACER
2 REM de Bertrand JESENBERGER
3 REM (Plus court tu meurs)
1Ø READA:IFA>=Ø THEN POKE 1Ø24 + U,A:U=U+1:GOTO 1Ø
2Ø POKE 63584,36: SYS 1Ø24
3Ø DATA 12Ø,169,53,133,1,76,Ø,224,-1
```

SKWEEK

```
1 REM Choix des niveaux de départs
2 REM pour SKWEEK sur CPC K7 de P. FUNARO
10 ENV 5,1,15,1,1,Ø,2,12,-1,2
20 ENV 6,1,15,1,1,Ø,2,15,-1,3
30 ENV 7,1,15,1,1,Ø,5,15,-1,22
40 ENV 8,1,15,1,1,Ø,1Ø,3,-1,5,3,Ø,5,12,-1 ,5
50 ENV 9,15,1,1,1,Ø,1Ø,15,-1,3
60 ENV 1Ø,1,15,1,1,Ø,1Ø,15,-1,3
70 ENV 11,1,15,1,1,Ø,2,15,-1,1Ø
80 ENT -2,2,1,2,4,-1,2,2,1,2
90 ENT -3,2Ø,1,1,5,-1,1
1ØØ ENT -4,5,1,1,5,-1,1,5,1,1
11Ø MODE 1:MEMORY 9999:RESTORE 23Ø
12Ø DANBOSS=&9EBD
13Ø FOR ADR=&9EAF TO &9EAF+151:READ A
14Ø POKE ADR,A:NEXT:RESTORE 38Ø
15Ø FOR ADR=&8ØØØ TO &8ØØØ+12Ø:READ A
16Ø POKE ADR,A:NEXT
17Ø PRINT "1 - NIVEAU Ø1-25"
18Ø PRINT "2 - NIVEAU 26-5Ø"
19Ø PRINT "3 - NIVEAU 51-75"
2ØØ PRINT "4 - NIVEAU 76-99"
21Ø INPUT DANBISS:POKE DANBOSS,DANBISS-1
22Ø CALL &8Ø1Ø
23Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,99,2Ø2,7,1Ø2,198
24Ø DATA 7,Ø,62,5,245,229,197,225,2Ø9,175
25Ø DATA 237,82,235,229,213,2Ø5,11Ø,168,62
26Ø DATA 1,2Ø5,1Ø7,188,2Ø9,225,241,2Ø5,161
27Ø DATA 188,2Ø5,113,188,2Ø1,33,175,2,1
28Ø DATA 175,13Ø,2Ø5,19Ø,158,33,175,13Ø,1
29Ø DATA 175,158,17,193,23,2Ø5,19Ø,158,Ø,Ø
3ØØ DATA Ø,33,7Ø,159,1,7Ø,171,17,193,22
31Ø DATA 2Ø5,19Ø,158,2Ø5,191,155,33,175
32Ø DATA 13Ø,1,175,158,17,193,2Ø,2Ø5,19Ø
33Ø DATA 158,2Ø5,43,159,2Ø5,91,155,2Ø5,137
34Ø DATA 158,195,47,159,2Ø1,8Ø,Ø,1,8Ø,2,17
35Ø DATA 2Ø1,32,2Ø5,19Ø,158,195,8Ø,Ø,2Ø5
36Ø DATA 172,1Ø,2Ø1,175,5Ø,178,114,195,48
37Ø DATA 114,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
38Ø DATA 26,9,16,22,18,2,8,7,1Ø,1,5,25
39Ø DATA 24,15,6,Ø,33,89,128,33,Ø,64,1,Ø
4ØØ DATA 128,17,193,16,2Ø5,19Ø,158,1,Ø,Ø
41Ø DATA 2Ø5,56,188,6,16,197,12Ø,61,1,Ø,Ø
42Ø DATA 2Ø5,5Ø,188,93,16,244,62,Ø,2Ø5,14
43Ø DATA 188,33,Ø,64,17,Ø,192,1,Ø,64,237
44Ø DATA 176,33,Ø,128,6,16,229,197,12Ø,61
45Ø DATA 78,7Ø,2Ø5,5Ø,188,193,225,35,16
46Ø DATA 242,195,221,158,3Ø,Ø,62,16,223
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies joueur 1:
POKE &9974,&FF

Pour avoir des vies infinies joueur 2:
POKE &9982,&FF
(Patrice MAUBERT)

CPC

● Pour avoir des vies infinies joueur 1
Piste 21, secteur C3, a &ØØC5 remplacer Ø6 par FF remplacer 21 69 Ø2 36 Ø6 par 21 69 Ø2 36 FF.
Joueur 2 : Piste 21, secteur C3, a &ØØD3 remplacer Ø6 par FF remplacer 21 57 Ø3 36 Ø6 par 21 57 Ø3 36 FF.
(Patrice MAUBERT)

```
1Ø REM Vies infinies sur SKWEEK version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø23:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3738 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ IF C=1 THEN POKE &9ØØ4,6
11Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL  ET DEPROTEGEZ - LE"
12Ø PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE..."
13Ø CALL &BBØ6:CALL &9ØØØ:RUN"SKWEEK"
14Ø DATA CD,14,9Ø,3E,FF,32,C5,8Ø,32,D3,8Ø,3E,4E,32,21,9Ø
15Ø DATA CD,14,9Ø,C9,21,ØØ,8Ø,16,15,ØE,C3,1E,ØØ,DF,21,9Ø
16Ø DATA C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

● En appuyant simultanement sur les touches CONTROL+V et ensuite plusieurs fois sur espace (le nombre dépend du tableau), on change de tableau.
(Patrick MERLIN)

ST

SPEED BALL

● Pour ceux qui font des tournois : sélectionner le nombre de matchs, puis le capitaine de votre équipe. Faire f10 (touche de fonction) et sauver sa partie sur une disquette vierge. Se munir d'un éditeur de secteur et éditer la partie sauvegardé (LEAGUE.DAT). Au secteur, chercher 56 45 52 4E 41 ØØ ØØ si vous avez pris VERNA comme capitaine ou 4C 41 43 45 52 54 41 si c'est LACER-TA ou 44 52 41 47 4F ØØ ØØ si c'est DRACO.
Remplacez ces chaînes héxadécimales par : 54 4F 55 42 41 42 ØØ et mettre à la suite (juste derrière cette chaîne) :
ØØ Ø2 BC ØØ ØØ ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ 1F 4Ø.
On commence alors la partie avec 5ØØ matchs déjà gagnés, mais surtout 8ØØØ points assurent une première place au championnat.
(Eric BOURDEAUX)

ST

● Contre chaque équipe, il vaut mieux obtenir le plus possible de pièces. Utilisez les pièces de manière à construire votre "POWER" ,"SKILL" et "STAMINA". Une fois qu'ils seront à leur maximum (3ØØ pour le POWER, 26Ø pour le SKILL, et 55 pour LA STAMINA) commencez à utiliser les pièces sur "BRIBE REF " (pour des tirs supplémentaires) "REDUCE SKILL" ET "STAMINA" sur votre adversaire et si nécessaire, "BRIBE OFFICIAL" .
Lorsque le jeu démarre, faites glisser l'adversaire en face de vous.
Attention aux balles rebondissant de la Sphère. Lorsque vous tirez, visez dans les coins et pas au centre.
(Sylvain DEMANNET)

AMIGA

SKRULL ST

● Pour avoir des vies infinies prenez un éditeur de secteur. Maintenant rechercher les octets suivant : ØØ5C6EØ6 puis... remplacer les par ØØ5C6DØ6 et voilà le tour et joué "fachile" comme dirait Garcimore.
(JULE BRIMARE).

SPACE HARRIER

```
Tape ce listing en GFA basic.
'
' Space Harrier +
'
' - vies infinies
'
' Tapez le listing puis sauvegardez le programme basic.
' Formattez une disquette vierge puis creez un dossier AUTO par le bureau
' Inserez votre disquette puis faites RUN
' Ce programme genere un fichier SPACEH_+.PRG sur votre disquette.
' Pour jouer:
'
' 1) Faire RESET puis inserez la disquette contenant SPACE_H+.PRG
' 2) Quand le lecteur de disquettes s'arretera,
'    inserez la disquette SPACE HARRIER puis tapez une touche
'    le jeu demarrera normalement.
'
Do
  Read A$
  Exit If A$="***"
   C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
'
Open  "o",#1;"\auto\spaceh_+.prg"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
'
Data  6Ø1a,ØØØØ,ØØce,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data  2a6f,ØØØ4,2Ø3c,ØØØØ,Ø8ØØ,22ØØ,d28d,Ø281,ffff,fffe,2e41,2fØØ,2fØd,4267
Data  3f3c,ØØ4a,4e41,3f3c,ØØØ8,4e41,4267,4879,ØØØØ,ØØc2,3f3c,ØØ4e,4e41,4a4Ø
Data  66e8,42a7,42a7,4879,ØØØØ,ØØc2,2f3c,ØØ4b,ØØØ3,4e41,2e4Ø,2eØØ,2Ø4Ø,91fc
Data  ØØØØ,Ø3ØØ,2848,2Ø3c,ØØØØ,ØØ11,2Øe8,ØØ4Ø,51c8,fffa,397c,Ø42a,ØØ1a,397c
Data  Ø3ea,ØØ16,91fc,ØØØØ,ØØØ4,3Øbc,4e75,243c,ØØØØ,Ø2ØØ,263c,ØØØØ,Ød4e,4eac
Data  ØØ14,d9fc,ØØØØ,Ø444,2c6f,ØØ1Ø,294e,Ø98c,2fØ7,4eac,Ø2fe,4eac,ØØ4e,4eac
Data  ØØaØ,ddfc,ØØØØ,bc46,2cbc,4e71,4e71,4eac,Ø1a4,4eac,Ø2ØØ,4eac,Ø232,6175
Data  746f,5c61,2e7Ø,7267,ØØØØ,ØØØØ,ØØ2c,14ØØ,***
```

Pour avoir les vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs 53 6C DF CE et remplacez par 6Ø Ø2 DF CE, puis cherchez 53 6C DF DØ et remplacez par 6Ø Ø2 DF DØ
(Yvan CARPENTIER)

Appuyer sur 'SHIFT' + 'A' en même temps pour changer de niveau.
(Patrice GILLET)

ST

```
1Ø Vies infinies pour SPACE HARRIER
2Ø B=Ø:ADD=128Ø&
3Ø FOR I=ADD TO 1348& STEP 2
4Ø READ B$:A=VAL ("&H"+B$)
5Ø B=B+A:POKEW I,A
6Ø NEXT I
7Ø IF B<>254217& THEN PRINT "ERREUR !!":END
8Ø PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
9Ø INPUT "APPUYER SUR RETURN";OK$
1ØØ CALL ADD
11Ø DATA 2C78,ØØØ4,2Ø7C,ØØFE
12Ø DATA 88CØ,43F9,ØØØ7,ØØØØ
13Ø DATA 3Ø3C,Ø145,12D8,51C8
14Ø DATA FFFC,22FC,DBFC,ØØØØ
15Ø DATA 22FC,ØØ7E,4E5D,32BC
16Ø DATA 4E75,4EB9,ØØØ7,ØØ1A
17Ø DATA 41FA,ØØØA,2948,Ø176
18Ø DATA 4EEC,ØØØC,31FC,3E2E
19Ø DATA 3BEØ,4EF8,38AØ
```

Pour avoir des vies infinies, il vous suffit de taper dans la table des HIGH SCORES, le mot RAF, ce truc ne marche, seulement que si votre score est l'avant dernier de la table des high scores... (Le jeu préféré de BOUTARRIERE...heu...de BOUTAVANT)

AMIGA

Anticolision :
POKE 6543,Ø
Autofire :
POKE 7231,Ø
Vies infinies :
POKE 6Ø1Ø,173
Temps infini :
POKE 5834,96

C 64

Pour avoir des Stroumpfs infinis
POKE 5834,234
POKE 5835,234:SYS 2128
(Frédéric HALTER)

```
1Ø REM Invulnérabilité pour SPACE HARRIER DK
2Ø OPENOUT"JOY":MEMORY &3B5:CLOSEOUT
3Ø LOAD"elite",&8D6D:POKE &8DAB,&C9
4Ø CALL &8D6D:POKE &D48,&B7
5Ø POKE &D75,Ø:POKE &D76,Ø:CALL &3B6
```

```
1Ø REM Vies infinies sur SPACE HARRIER version K7
2Ø MEMORY 35999:MODE Ø
3Ø FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
4Ø BORDER Ø:LOAD "!screen",49152
5Ø OPENOUT "JOY":MEMORY 949:CLOSEOUT
6Ø LOAD "!block",95Ø
7Ø POKE &D47,2Ø1:CALL 95Ø
8Ø DATA Ø,26,6,Ø,Ø,9,2,25,15
9Ø DATA 3,16,1Ø,13,21,14,2Ø
```

Pour avoir les vies infinies:
POKE &D74,Ø
(Michel DUPUIS)

CPC

STREET FIGHTER

CPC

```
10 REM  Blocage de l'ennemi sur STREET FIGHTER version Disquette de Cyrille JUDAS
20 OUT &FA7E,1:MODE 1:FOR I=&479B TO &479B+827:READ A$:A=VAL("&"+a$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 POKE &479A,&F3:READ a$:WHILE a$<>"pokes":POKE &BFØØ+r,VAL("&"+A$):READ a$:r=r+1:WEND
35 BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,26:INK 2,15:INK 3,24
40 IF B<>906Ø4 THEN PRINT"AIE ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &479A
60  DATA  DD,21,B1,4A,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,83,4A,5D,CD,C8,49,21,81,4A
70  DATA  35,CA,BØ,48,21,82,4A,35,2Ø,17,21,53,46,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
80  DATA  F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,41,49,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23
90  DATA  DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,7C,48,DD,23,DD,7E,ØØ,32,66,48,DD,23,DD,7E,ØØ
100  DATA  32,6D,48,32,7F,48,DD,23,DD,7E,ØØ,32,A5,48,DD,23,DD,7E,ØØ,32,A6,48,DD,23
110  DATA  22,79,4A,ED,43,77,4A,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
120  DATA  1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,7C,4A,43,E1,78,32,7B,4A,B7,28,Ø7,C5
130  DATA  CD,49,49,C1,1Ø,F9,ED,5B,7C,4A,7A,B3,28,ØD,ED,53,7E,4A,CD,49,49,21,FF,FF
140  DATA  22,7E,4A,2A,79,4A,ED,5B,77,4A,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
150  DATA  1B,7A,B3,C2,6B,48,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,7D,48
160  DATA  ED,4B,79,4A,ED,5B,77,4A,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,96
170  DATA  48,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,BE,48,C3,BØ,47,CD,FE,49,AF,32,FF,FF,31,F8,BF,FB
180  DATA  C3,ØØ,BF,CD,B2,49,F3,21,C4,48,AF,77,2B,7C,B5,C2,C5,48,21,41,49,AF,77,23
190  DATA  7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,23,49,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,23,49,3E,ØA,ØE
200  DATA  ØF,CD,23,49,Ø1,E2,Ø4,CD,1D,49,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,23,49,3E,ØA,ØE,ØF,CD,23,49
210  DATA  Ø1,C4,Ø9,CD,1D,49,1D,2Ø,D5,21,18,49,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F
220  DATA  ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79
230  DATA  Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,84
240  DATA  4A,C6,C1,4F,3A,83,4A,47,CD,75,49,D2,C1,48,3A,84,4A,3C,32,84,4A,FE,Ø9,CØ
250  DATA  E5,AF,32,84,4A,3A,83,4A,3C,32,83,4A,5F,CD,C8,49,E1,C9,D5,E5,79,32,91,4A
260  DATA  32,93,4A,78,32,8F,4A,Ø1,7E,FB,21,8D,4A,1E,Ø9,CD,Ø5,4A,E1,ED,5B,7E,4A,CD
270  DATA  25,4A,E5,CD,41,4A,E1,D1,3A,86,4A,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,87,4A,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,88
280  DATA  4A,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,5C,4A,CD,41,4A,3E,Ø7,CD,5C,4A,AF
290  DATA  CD,5C,4A,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,5C,4A,AF,CD,5C,4A,7B,CD,5C,4A,3E,Ø8,CD
300  DATA  5C,4A,CD,41,4A,3A,86,4A,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11
310  DATA  ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,5C,4A,23,1D
320  DATA  2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,14,4A,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD
330  DATA  23,1B,ED,78,F2,25,4A,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,1E,4A,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,36,4A
340  DATA  E6,2Ø,C2,32,4A,C9,21,86,4A,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D
350  DATA  2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,C1,48,F1,ØC
360  DATA  ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø5,Ø2
370  DATA  ØØ,ØØ,Ø3,2C,3A,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31
380  DATA  39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,Ø5,1D
390  DATA  ØØ,CØ,ØØ,4Ø,BB,1A,D9,3F,67,5Ø,54,2B,52,C9,43,93,9E,A3,F8,A7,ØØ,Ø1,BØ,8B
400  DATA  DC,8B,73,5C,A8,F8,Ø2,CC,C6,92,6F,6C
410  DATA  21,Ø9,bf,22,Ø5,a8,c3,f8,a7,3e,ØØ,32,5b,8f,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
420  DATA  ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,c3,ØØ,8Ø,pokes
```

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacer :
3E 38 32 44 CE 32 45 CE
par : 21 44 CE AF 77 23 36 38 ou
POKE &924F,&21
POKE &925Ø,&44
POKE &9251,&CE
POKE &9252,&AF
POKE &9253,&77
POKE &9254,&23
POKE &9255,&36
POKE &9256,&38
(Patrice MAUBERT).

Il suffit de taper, "STREET CHEAT" pendant la présentation. Maintenant pour changer d'adversaire, il suffit d'appuyer sur la touche "HELP".

AMIGA

Avec DEGASELITE, on peut redessiner tout ce qu'on veut (le ciel, les ennemis, votre personnage). Pour cela, chargez DEGAS ELITE, ensuite introduire la disquette STREET FIGHTER, allez sur LOAD.PIC, vous apercevrez tous les noms des fichiers graphiques, bon courage
(J.Pierre HORCHOLLE)

ST

Pour aller directement en Thailande,prenez votre workbench puis cliquer l'icone system puis l'icon cli...
Une fois sous cli tapez :
COPY C RAM:
ASSIGN C:RAM
Mettez la disquette Street Fighter dans le lecteur puis tapez :
RENAME FROM ROLLING-T:
G/THAI.CTA TO DF0:
G/JAPAN2.CTA
RENAME FROM ROLLING-T:
G/JAPAN.CTA
TO DF0:G/THAI.CTA
RENAME FROM ROLLING-T:
G/JAPAN2.CTA
TO DF0:G/JAPAN.CTA
Desormais vous pourrez combattre en Thailande directement en choisissant le Japon...
P.S: Il est fortement déconseillé de faire cette «bidouille» sur un logiciel original.Faites donc une copie de sauvegarde...

AMIGA

Pour casser en deux tous ses adversaires, il suffit de suivre ces indications.
1er - coup de poing bas
2ème - dans un coin coup de pied haut
3ème - coup de pied bas
4ème - coup de pied bas
5ème - coup de pied et poing bas
6ème - coup de pied bas et saut
7ème - se reculer, quand il avance coup de pied bas
8ème - coup de pied bas
9ème - sauter en tapant et coup de pied bas
10ème (et dernier) - Foncer et taper le plus vite possible, quand il tape, sauter et changer de côté et taper.
(Sébastien PLESSIS)

CPC

Pour perdre tous les combats, il suffit de taper pendant la présentation le mot 'STREETCHEAT', et maintenant appuyez sur la touche 'UNDO' pendant un combat... Comment ça???? Notre truc il est nul!!! Et les mecs faut quand même pas charrier, on peut pas gagner à tous les coups. Et m....! Le patron nous a promit des vacances prolongées si on ne trouvait pas un truc pour gagner (encore un lecteur qui s'est plaint). Après quatre nuits blanches, nous avons enfin trouvé que si l'on appuyait sur la touche 'HELP' au lieu de la touche 'UNDO', on gagne automatiquement le combat.
(ouf!!! Pas de vacances prolongées).

ST

ST

Pour avoir des vies infinies :
Ouvrir le fichier principal (dans le dossier AUTO) à partir d'un éditeur de secteur. Puis rechercher la chaîne : 6Ø ØØ ØØ Ø8
-la remplacer par : 6ØØØØØ14
(Frédéric PERSONNAZ).

Aprés avoir fait un reset à la première page de présentation tape:
POKE 3829,76
POKE 393Ø,1Ø
POKE 3831,15
POKE 17262,1
SYS 3711

C 64

Cela donnera les vies infinies
(Philippe RISCHEBE)

C 64

```
10 REM Vies infinies STORM
15 REMversion Cassette
20 FOR I=319 TO 348
30 READ A:POKE I,A-5:NEXT
40 POKE 157,128
50 LOAD "",1,1
60 DATA 165,7,19Ø,182,6
70 DATA 158,91,145,141
80 DATA 21,252,81,5,145
90 DATA 81,85,6,174,6Ø
100 DATA 138,6,37,143
110 DATA 26Ø,37,96,26Ø
120 DATA 81,153,232
```

STARWARS

CPC

```
10 REM Boucliers infinis sur STARWARS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A8F8 TO &AA5F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>39644 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 BORDER 0:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":OUT &FA7E,1
80 CALL &BB06:OUT &BC00,1:OUT &BD00,1:CALL &A8F8
90  DATA F3,3E,02,21,00,20,CD,10,A9,3E,03,21,00,C0,CD,10
100  DATA A9,AF,32,C1,63,C3,E6,C1,DD,21,54,AA,4F,DD,7E,00
110  DATA B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01
120  DATA DD,5E,02,DD,46,03,3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F
130  DATA C3,58,A9,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,58,A9,D1,E1,F1,C1
140  DATA 5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6
150  DATA 7A,32,3C,AA,32,45,AA,22,99,A9,7B,32,47,AA,79,32
160  DATA 49,AA,18,11,7A,32,3C,AA,32,45,AA,22,99,A9,79,32
170  DATA 47,AA,32,49,AA,11,3F,AA,CD,B5,A9,3A,4C,AA,B7,20
180  DATA F4,11,39,AA,CD,9F,A9,11,3F,AA,CD,B5,A9,11,42,AA
190  DATA 21,54,AA,CD,BD,A9,C9,CD,B0,A9,11,3D,AA,CD,B5,A9
200  DATA 21,4C,AA,CB,6E,28,F3,C9,01,08,AA,18,0B,01,EA,A9
210  DATA 21,4C,AA,18,03,01,DF,A9,ED,43,D7,A9,1A,47,13,C5
220  DATA 1A,13,CD,0E,AA,C1,10,F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,DF
230  DATA A9,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78,F2,DF,A9,A2,20,F2,21
240  DATA 4C,AA,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05
250  DATA 3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA,3A,4D,AA,E6,04,C0,37,C9
260  DATA ED,78,F2,08,AA,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87
270  DATA 30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79;0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9
280  DATA C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0
290  DATA C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,49
300  DATA 03,49,2A,FF,40,80,00,00,00,49,02,00,01,03,01,10
310  DATA 02,06,02,20,03,0C,04,10,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

● Pour avoir un bouclier infini :
POKE &44C1,0
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir un bouclier infini, allez en piste 9, secteur 03 à l'adresse &03C1, remplacer le 3D par 00 ou vous pouvez aussi rechercher les octets 3A F7 B6 3D 32 et remplacez-les par 3A F7 B6 00 32
(Patrice MAUBERT)

C 64

● Energie infinie.
POKE $4E7F,$2C : POKE $4F03,$2C
POKE $8881,$2C : POKE $8954,$2C
POKE $90D2,$2C : POKE $918C,$2C
POKE $B5AD,$2C : POKE $C9C3,$E8
POKE $C9CA,$CA : SYS $8000

ST

Après avoir tapé et sauvé ce programme sur une disquette vierge, il faut le lancer. Ensuite, faire un RESET, attendre que la disquette s'arrête de tourner, puis insérer STAR WARS dans le lecteur et appuyer sur une touche.

```
1 REM STAR WARS
5 REM Champs de Force infini
7 REM De Pierre DEREZ
20 P=&H7FD00:SIZE=128
30 DEFSEG=0
40 FORA=0 TO SIZE-1 STEP 2
50 READ BS:POKE P+A,VAL("&H"+BS)
60 NEXT A
70 BSAVE "AUTO/STWARCHT.PRG",p,SIZE
80   DATA 301A,0000,0064,0000,0000,0000,0000,0000
90   DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,4FF8,4000
100 DATA 4878,0200,487A,FEF6,4267,3F3C,004A,4E41
110 DATA 3F3C,0007,4E41,4267,487A,0030,3F3C,004E
120 DATA 4EA1,42A7,48A7,487A,0026,2F3C,004B,0003
130 DATA 4E41,2E40,323C,4E71,204F,D1FC,0000,A7B2
140 DATA 30C1,30C1,2F00,4EEF,0104,2A2E,2A00,6175
150 DATA 746F,5C73,7461,7277,6172,732E,7072,6700
```

● Pendant le jeu, centrez l'étoile noire de manière à l'avoir toujours en ligne de mire, les vaisseaux apparaîtront beaucoup plus gros... et seront donc des proies plus simples! Si vous trouvez le jeu trop rapide, scotchez la barre d'espace, et vous aurez un superbe ralenti!
(Christophe LUTHRNIGER)

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier PROG et rechercher les octets : D1 6C E0 DA et les remplacer par 60 02 4A 48.
Et voilà le docteur GILLUS a répondu aux centaines de lettres lui demandant de s'occuper de STARWARS.

SENTINEL

CPC

```
1 REM Invunérabilité pour SENTINEL version Cassette
10 MEMORY 12288:B=0
20 FOR I=48640 TO 48664:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B<>2315 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 LOAD"sentinel1":CALL 48640
50 DATA 33,56,189,54,27,33
60 DATA 72,187,54,195,35,54
70 DATA 19,35,54,190,195,0
80 DATA 63,33,243,44,54,195
90 DATA 201
```

C 64

● Pour avoir une vision au rayon-x :
POKE 1212,12
POKE 9462,173
Execution :
SYS 16128

STRIP POKER 2+

AMIGA

```
CLOSE #1
RESTORE
CLEAR
DIMA A$(2Ø)
DIM SD$(2Ø)
PRINT "***************EDITEUR DE STRIP POKER PAR Mikael ZAJAC*************"
PRINT " CE PROGRAMME PERMET DE MODIFIER L'ORDRE DES IMAGES D'UNE FILLE OU"
PRINT "DE RAJOUTER DES IMAGES DE L'AUTRE FILLE.":PRINT
PRINT"           INSEREZ LA DISQUETTE DE STRIP POKER 2+."
PRINT
SLEEP
PRINT "<S> POUR SAM; <D> POUR DONNA"
PRINT
B:
INPUT "NOM DE LA FILLE A MODIFIER(S/D)";NM$
IF NM$<>"S" AND NM$<>"D" THEN B
IF NM$="S" THEN NM$="sam"
IF NM$="D" THEN NM$="donna"
OPEN "I",#1,"STRIPPOKER:"+NM$+".PROFILE"
WHILE NOT EOF (1)
INPUT #1,B$
PRINT B$
WEND
CLOSE #1
WX=1
IF NM$="sam" THEN WX=-1Ø
FOR I=1 TO 17
READ A$(I)
IF A$(I)=" " THEN A$(I)=""
NEXT I
FOR I=WX TO 11
READ SD$
IF I=>1 THEN SD$(I)=SD$
NEXT I
PRINT
PRINT "<S> POUR SAM; <D> POUR DONNA"
PRINT
PRINT"1=HABILLEE 2=-1 VETEMENT 3=-2 VETEMENTS 4=-3 VETEMENTS"
PRINT"5=EN CULOTTE  6=NUE"
PRINT
FOR I=3 TO 8
QQ:
PRINT I-2;")";:INPUT "QUELLE EST LA FILLE DONT VOUS VOULEZ VOIR L'IMAGE(S/D)";NF$
IF NF$<>"S" AND NF$<>"D" THEN QQ
IF NF$="S" THEN NF$="sam"
IF NF$="D" THEN NF$="donna"
ZZ:
INPUT " QUELLE IMAGE ";IM$
IF LEN (IM$)<>1 THEN ZZ
IF ASC(IM$)>55 OR ASC(IM$)<49 THEN ZZ
A$(I)=NF$+"/"+NF$+IM$+".CP"+A$(I)+"  "+SD$(I-2)
NEXT I
A$(2)=NM$+"/"+NM$+A$(2)
A$(9)=SD$(7)
A$(1Ø)=SD$(8)
A$(11)=SD$(9)
A$(12)=SD$(1Ø)
A$(13)=SD$(11)
INPUT "ETES VOUS SUR OUI OU NON(O/N)?";C$
IF C$="N" THEN RUN
CLS
OPEN "STRIPPOKER:"+NM$+".PROFILE" FOR OUTPUT AS 1
FOR I=1 TO 17
PRINT A$(I)
PRINT #1,A$(I)
NEXT I
CLOSE #1
DATA 6,99,MAN.CP
DATA BLOUSE SHOES,SKIRT SHIRT,BRA TROUSERS,STOCKING SOCKS,KNICKERS PANTS,NOTHING NOTHING
DATA ,,,,SOUND/,5,,MISC/,1
DATA 18 8,1 1,47 3,221 1,71 1Ø,276 1Ø4,2Ø,5,5Ø,3,225
DATA 229 6,271 3,252 9,249 3,251 11,231 2,15,5,4Ø,2,21Ø
```

Ce truc permet de modifier l'ordre des images de la fille qui se déshabille. Il faut taper sous CLI les commandes DOS suivantes : copy STRIPPOKER : nomdelafille. profile to ram:
copy c/ed to ram:
cd ram:
ed nomdelafille.profile.
Ceci permet de mettre en mémoire le fichier "nomdelafille .profil" et l'éditeur DOS "ed". Un écran apparait où est lisible 6 lignes.
nomdelafille/nomdelafillechiffre. cp "nomdelafillechiffre.cp" est un nom d'image.
"chiffre" est 1 quand la fille est habillée entièrement
2 quand la fille a enlevé son premier vêtement
3 quand la fille a enlevé son deuxième
4 quand la fille a elevé son troisième
5 quand la fille a enlevé son quatrième
6 quand elle est nue comme un ver

En vous déplaçant dans le texte avec les flèches vous pouvez modifier les chiffres et donc l'ordre des images. Vous pouvez même les faire apparaitre plusieurs fois!!!

Une fois ceci terminé tapez la touche ESC puis X et RETURN. Pour sauvegarder le tout tapez: copy ram:nomdelafille.profile to STRIPPOKER, puis faites un "reset". A vous de jouer et de déguster!!! (Mickaël ZAJAC)

SABOTEUR

CPC

Vies infinies :
POKE &5E92,Ø

Temps infini :
POKE &47B3,Ø : POKE &47BB,Ø

STRIP POKER 2+

Pour la voir toute nue (gniarf) :
-allumer l'ordinateur et dès l'arrivée au bureau Gem, cliquer deux fois sur "visualisation texte" dans la colonne "visualisation" puis cliquer une fois sur "melissa1.str".
-aller sur "info" dans la colonne "fichier" et cliquer deux fois : "melissa1.str" s'inscrit sur l'écran : écrire "melissa1.stf" à la place.
-procéder de même avec "melissa5.str" en le renommant "melissa5.stf".
Lancer le programme normalement et la surprise est là...(hella hella...) (Malka Stéphane)

ST

```
10 REM Regles changées sur STRIP POKER 2+ version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MODE 1:FOR N=&9000 TO &903B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
40 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
50 IF SUM<>4690 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
70 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
80 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
90 IF C=1 THEN POKE &9004,1
100 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
110 CALL &BB06:CLS:CALL &9000:RUN"DISC"
120 DATA CD,2C,90,3E,00,A7,20,05,21,0E,2B,18,03,21,33,2A
130 DATA 22,96,80,3E,4E,32,39,90,CD,2C,90,3E,66,32,39,90
140 DATA 11,00,00,21,00,80,0E,C1,DF,39,90,C9,21,00,80,1E
150 DATA 00,16,03,0E,69,DF,39,90,C9,66,C6,07,00,00,00,00
```

Pour gagner à tous les coups :
POKE &2A16,&ØE
POKE &2A17,&2B
(Patrice MAUBERT)

CPC

Pour gagner à tous les coups, aller en piste 3, secteur 69 a &96, et remplacer les octets 33 2A par ØE 2B, ou rechercher CD 33 2A par CD ØE 2B
(Patrice MAUBERT)

SHAOLIN'S ROAD

Pour avoir les vies infinies :
POKE 17187,234
POKE 17188,234
POKE 17189,234
Execution :
SYS 164Ø6

C 64

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3D 32 F5 14 36 28 Ø8 et remplacez-les par ØØ 32 F5 14 36 28 Ø8
(Diégo PRADOS)

CPC

Pour avoir des vies infinies :
POKE &1B1Ø,Ø
(Damien BONVARLET)

SORCERY

CPC

Pour flotter sur l'eau :
POKE &FDD,&18
Invulnérabilité :
POKE &1ADA,Ø
POKE &1ADB,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie remplacer les octets D6 Ø1 D8 27 FD par D6 ØØ D8 27 FD
(Patrice MAUBERT)

STORM TROOPER

ST

Si vous n'arrivez pas à finir votre mission, il vous suffit juste de faire un HIGH-SCORES quelconque et de mettre comme nom 'JAMES CAMERON'.

Et maintenant vous pouvez recommencer votre ballade avec l'avantage de ne plus perdre, si vous appuyez sur 'F1Ø'. Merci qui???
(Olivier BALANTZIAN)

Lorsqu'on arrive au 2, 3 et même quatrième niveau, c'est dur de perdre!!
Donc, une fois le jeu terminé, appuyez donc sur le barre d'espace à chaque écran, et hoo! On revient au dernier tableau de l'ancienne partie.
(Sébastien DEMANET)

SUPER STUNTMAN

CPC

Pour avoir des prises (enfin des vies) infinies :
POKE &6FA6,Ø
Pour avoir du temps infini :
POKE &8BDC,Ø
(Patrice MAUBERT)

Pour avoir des prises (enfin des vies) infinies remplacer les octets 3A F7 71 3C FE par 3A F7 71 ØØ FE. Pour avoir du temps infini remplacer les octets 3D 77 11 ØD 89 par ØØ 77 11 ØD 89.
(Patrice MAUBERT)

SURVIVOR

CPC

```
1 ' Niveau de départ au choix
2 ' Vies et énèrgie illimitées
3 ' Pour SURVIVORS version Cassette
4 ' de Patrick FUNARO
10 DATA 15,15,0,0,9,14,0,26
20 DATA 15,3,26,3,9,26,26,13
30 SYMBOL AFTER 240
40 MEMORY 16383: MODE 0: BORDER 0
50 FOR A=0 TO 15: INK A,0: NEXT
60 INK 6,26: PAPER 0: PEN 6
70 LOCATE 1,25: PRINT "Patience ... ";
80 LOAD "!piccy",49152
90 FOR A=0 TO 15:READ B:INK A,B: NEXT
100 LOAD "!data",30720
110 LOAD "!mc",16384
120 MODE 1: BORDER 0: INK 0,0: INK 1,24
130 INK 2,6: INK 3,20
140 SYMBOL 240,0,&7C,&42,&42,&7C,&40,&40,0
150 SYMBOL 241,0,&3C,&42,&42,&42,&42,&3C,0
160 SYMBOL 242,0,&42,&52,&52,&52,&52,&2C,0
170 SYMBOL 243,0,&7E,&40,&40,&78,&40,&7E,0
180 SYMBOL 244,0,&7C,&42,&42,&7C,&44,&42,0
190 SYMBOL 245,255,129,189,189,189,129,255
200 POKE 19575,0
210 INPUT "Niveau de départ 1-7";N
220 IF N<1 OR N>7 THEN 200
230 POKE 19541,N-1
240 POKE 17457,0: POKE 17466,0
250 POKE 17475,0: POKE 17805,0
260 POKE 17815,0: POKE 17825,0: MODE 1
270 LOCATE 1,25: PRINT: PRINT: CALL 16429
```

Pour avoir des vies infinies :
Poke 19563,255
ou
Poke 19523,2ØØ
(Yvick RABRET)

C 64

SLEEPING GOD'S LIE

ST/AMIGA/PC

1: CAILA ET TAIRA
Dans la hutte, prenez la boule, les churikens, et les cailloux, puis partez par la porte Nord. Allez ensuite au Nord et vous rencontrerez le vieil homme. Lisez lui alors le message, puis partez à l'Est. Allez alors au Sud et tâchez de trouver la taupinière qui contient la clé de la porte de derrière. Partez à l'Ouest et entrez dans la Caila. Trouvez alors la piscine et remplissez vôtre boule. Retournez ensuite à Caila Est puis partez au Sud jusqu'à ce que vous aperceviez deux arbres côte à côte. Donnez leur de l'eau, et ils vous laisseront aller à Taira Nord. Sur le côté Nord, vous rencontrerez un bandit. Tuez le et prenez la carte. Allez ensuite vers la sortie Est, vous entrerez alors en Caila Ouest, qui contient une étrange maison. A l'intérieur vous y trouverez du fromage, utilisez ce dernier afin de nourrir les créatures ressemblant à des souris, ce qui vous permettra de passer. Maintenant, trouvez le monstre à deux têtes qui se trouve tout au Nord de Caila Ouest, et une fois après vous en être débarrassé, ramassez le «Circlet Of Concentration» qu'il laisse tomber. Ceci devrait faire apparaître une route assez étroite dans le coin Sud -Est de Taira Nord (l'Hermite vous renseignera au sujet de la route lorsque vous lui donnerez la carte.). Suivez alors cette nouvelle route, qui vous mènera à l'arbre magique.

2: SYLVAR
Lorsque vous entrerez pour la toute première fois dans ce royaume, vous rencontrerez le Prince Hegor: Attaquez le par deux fois. Allez ensuite à l'Est ou au Sud afin de trouver un autre décor (cherchez alors deux arbres côte à côte et entrez). Vous trouverez alors l'entrée des cavernes naines à la frontière Sud de ces deux niveaux. Afin de pouvoir voir au dessous du niveau du sol, vous aurez besoin d'une lanterne, qui, sera jetée par le nain gardant l'entrée, ceci lorsque vous l'aurez abattu. Entrez alors dans la caverne et partez au Sud. Dans la seconde caverne vous trouverez la tanière de l'araignée. Vous devrez y pénétrer afin de ramasser une corde dont vous aurez besoin pour vous échapper. Juste au delà de la prochaine caverne au Sud,vous trouverez la «Throne Room» qui contient une couronne. Quittez maintenant la caverne (Dirigez vous au Sud). Dans ce décor, vous devriez pouvoir trouver une taupinière dans laquelle se trouve la «Belt of Lung Capacity» (qui procure plus de power pour détruire les fléchettes.). Dirigez vous alors au Sud et vous trouverez la montagne. Vous serez alors transporté au tableau suivant.

3: DELANDIA
Sachez qu'il se trouve cinq îles sur Delanda. Vous pouvez en apercevoir quatre de loin plus celle sur laquelle vous vous reposez.
Avant tout, marchez en direction de l'employé de Ferry et prenez le Ferry jusqu'à l'île Sud (étant donné que vous ne disposez pas d'or, offrez la couronne en tant que paiement. Tuez alors le premier druide que vous verrez et il laissera tomber une faucille en or, ramassez la et amenez la au centre de l'île où vous verrez un arbre à gui. Touchez alors cet arbre et vous en couperez une branche. Maintenant cherchez le paysan qui agonise et écoutez ce qu'il a à dire. Allez alors à l'Ouest, où vous trouverez deux pierres. Marchez alors au centre, et vous serez transporté à la troisième île. Allez ensuite voir l'employé du ferry (Sud) et il vous emmènera à la quatrième île. Si vous ne disposez pas d'assez d'argent, tuez les mouettes, car une fois mortes, elles laisseront tomber deux pièces d'or. La quatrième île est la demeure d'une princesse qui vous remettra un anneau. Vous trouverez également en ce lieu les Sandales pour marcher sur l'eau, ce qui vous permettra de vous rendre à n'importe quelle île de vôtre choix. Allez alors à l'Est jusqu'a la cinquième île et trouvez la fiole que vous devrez ramener au paysan qui agonise. Elle se remplira de sang. Retournez ensuite jusqu'à la cinquième île et le puits vous transportera jusqu'au royaume suivant.

4: LES COLLINES DE SIMALA
Les collines de Simala sont peuplées de démons de glace particulièrement vicieux. Sachez qu'ils sont trés dangereux. Vous entrez maintenant dans le niveau se trouvant le plus au Sud du Royaume. Allez au Nord et vous trouverez une taupinière, dans laquelle vous assemblerez la «Pouch of Renewal». Ceci vous assurera de ne pas manquer de munitions pour l'arbalète, mais sachez néanmoins que dans ce stage, il est préférable d'utiliser la sarbacane. Dans le coin Nord-Ouest, vous trouverez des signes qui sont destinés à vous prévenir d'un danger imminent. Franchissez les, et vous arriverez à un passage de glace. Franchissez alors, un chemin à travers le passage afin d'en atteindre la fin et ainsi, passez à la seconde partie. Sur le côté Nord-Ouest de ce second tableau se trouve une caverne de glace. En y pénétrant, vous y rencontrerez de nouveau l'Hermite, qui vous remettra un briquet à silex vous permettant d'allumer un feu. Il vous dira que vous aurez besoin de trouver un endroit plus abrité afin de pouvoir allumer le feu. Quittez alors la caverne et partez à l'Est. Aux frontières Est, vous trouverez quelques vêtements. Ceux ci vous tiendront chaud. Maintenant allez à la frontière Nord où vous découvrirez un autre tunnel de glace, qui vous mènera au quatrième tableau. Au centre du quatrième level vous trouverez les sorcières, qui vous donneront des tuyaux, avant de s'évaporer en une boule de feu, laissant derrière elles une pile de bois. Traversez alors le tunnel de glace afin de revenir au quatrième tableau. Les cavernes de glace s'y trouvant ne sont pas aussi ventées que les autres, et vous découvrirez que vous pourez alors allumer un feu. Vous serez alors transporté au cinquième tableau.
(Sylvain DEMANET)

SPACE ACE

ST/AMIGA/PC

Cette super solution, vous est proposée par : Aurélien LANCE

Maintenant le premier qui dit que l'on a passé un truc vachement vieux, aura à faire à Aurélien.

Au passage: si je ne précise pas le moment où l'on doit faire l'action, c'est qu'il faut la faire dès que le tableau commence...Je les ais numérotés, se reporter à la notice pour s'y retrouver. Il est conseillé de relâcher rapidement la mannette après chaque action...

1) se reporter à la notice (repardon...).
2) Aller tout de suite à droite, et lorsque le sol s'écroule aller à gauche. Ace va sauter et pauser sa main, compter environ 2 secondes et aller à gauche, compter une seconde (et demie), (lorsque Ace se retourne à gauche), et aller de nouveau à gauche.
3) Dès que le premier robot flottant tire (à droite) aller en bas, dès que Ace atteint le rocher, aller en haut.
4) Dès que le vaisseau a fait son virage et s'apprête à atterrir, aller en haut.
5) Appuyer sur feu pour tuer le monstre.
6) Aller à droite, et lorsque Ace se courbe, aller en haut.
7) Ca se complique: dès que le tableau commence,la plate-forme mobile
monte, et quand elle redescend, aller à droite, et au moment de l'impact
entre les pieds d'Ace et de la plate-forme, aller à droite de nouveau.
8) Dès que le monstre sort, aller en bas, et de suite à droite.
9) Aller en bas au même moment qu'en 8, puis de suite à gauche.
10) Dès que la tentacule apparaît, appuyer sur feu.
11) Vous êtes lâché sur le pont, et attendez que 2 têtes bleues apparraîssent derrière vous pour aller en haut.
12) Au croisement, aller en haut.
13) Au croisement, aller à droite.
14) Aller en haut.
15) Dès que les lasers tremblent, aller à droite.
16) Aller à gauche lorsque vous arrivez près du trou.
17) Idem.
18) Au bout du couloir, aller à droite.
19) Près de l'échelle, aller en haut.
20) Le passage le plus dur: le combat au corp-à-corp. appuyer sur feu.
21) Appuyer sur feu.
22) Appuyer sur feu, et lorsque vous êtes sur le dos, aller à droite.
23) Appuyer sur feu, et aller en bas.
24) Appuyer sur feu.
25) Aller en haut, une fois retombé aller en bas.
26) Aller à droite, une fois derrière lui, aller en bas (vous êtes sur son dos).
27) Aller en haut, dès que le tableau change aller vite à gauche.
28) Aller en haut.
29) Aller à droite.
30) Aller à droite.
31) Aller à gauche.
32) Aller à droite.
33) Le laser frappe, et dès que le mirroir en face de vous, brille (il devient tout blanc), aller à gauche, dès que Ace l'a poussé, aller très rapidement à droite...

Borf est ainsi battu sur son propre terrain, il erre maintenant dans sa profonde enfance...

STRIDER

TOUS

Niveau 1 :
Quand le piège ou les pics montent et descendent il faut se mettre à la hauteur des canons puis sauter en diagonale ainsi, vous vous retrouverez au dessus du piège et il vous suffira de descendre à droite pour ne pas perdre de vies. pour l'ennemi qui fait des roulades il suffit de sauter en diagonale quand il vous fonce dessus, puis de le bloquer contre le mur de droite et de tirer sans arrêté. pour le piège aux lasers, il suffit de se mettre contre le canon, de s'accroupir et de tirer sans arrêt. pour la chenille de fin de niveau montez sur le mur de droite et placez vous au dessus de l'endroit où les murs forment un angle vous devez voir le sol de l'étage supérieur et tirer à chaque fois qu'elle passe.

Niveau 2 :
Pour le gorille du début de niveau faites la glissade sur le dos tout en tirant dès qu'il apparaît , quand vous serez derrière lui, suivez le tout en tirant dans ses bras si vous le suivez régulièrement, il ne peuvent pas vous tuer. pour les trois karatekas de fin de niveau accrochez vous d'une main sous eux et tirez leur dessus quand ils se posent.

Niveau 3 :
Pour les indigènes armés de boomerangs, faites la glissade sur le dos en tirant ou accrochez vous sous eux et tirez sans vous faire toucher pour les deux animaux préhistorique tuez d'abord l'indigène à droite puis positionnez vous à l'endroit où le sol forme un angle et tirez quand ils s'approchent . ils vous passeront dessus sans vous tuer à condition que vous soyez accroupis, et, ensuite accrochez les quand ils vous tournent le dos en les suivant et en tirant faites attention aux poissons. Pour le monstre de fin de niveau accrochez vous sous la seconde branche vous devez donc vous trouver entre les deux branches et à peu près au milieu de la largeur de l'arbre et tirez quand il approche . les tirs et ses pics ne vous atteindront pas.

Niveau 4 :
dans la salle de gravitation où se trouve la grosse boule allez à droite et retournez vous quand la boule monte ainsi vous tournerez autour d'elle et il suffira de lui tirer dessus pour la détruire. pour le dernier ennemi l'homme avec le crochet, faites un saut en diagonale dès que vous le voyez de manière a atterrir derrière lui cela fait, accroupissez vous et tirez rapidement.

Niveau 5 :
Dans la salle de gravitation utilisez le même principe que pour le niveau 4 une fois la boule détruite prenez soin de descendre à droite dans le trou sinon vous tomberez dans un précipice. pour le piège aux lasers prenez modèle sur le niveau 1 pour le gorille faites comme au niveau 2 mais cette fois concentrez vos tirs uniquement sur ses mains.
(STRAUSS Jérôme)

STARBLADE

ST/AMIGA/PC/CPC

Pour finir ce jeu, il est nécessaire de posséder le pistolet psychique :
le laser XMT-03 BK. C'est lui qui vous permettra de détruire les méduses se trouvant sur Cassandra, ainsi que la grosse méduse finale. Vous trouverez ce laser près d'un alchimiste de la planète Endroma. Voici ses coordonnées / Zone 4 - Système 0 Planète 109-82.
Il faut être protégé par le pouvoir d'un mage pour cela, vous devez vous rendre sur Xylgona / Zone 4 - Système 1 Planète 217-85 vous trouverez un grimoire après avoir tué le deuxième ennemi. Ensuite il vous faut trouver le mage il habite sur la planète Skaver / Zone 3 - Système 1 Planète 106-82. Quand vous l'aurez trouvé, poser le grimoire à ses pieds et il vous protégera par son pouvoir.
Maintenant il vous faut aller sur Cassandra. Pour cela vous devez trouvez la Rom CFP-099. Cette Rom est détenue par un véhicule blindé (le Cyberpode) se trouvant sur Erina / Zone 4 - Système 1 Planète 160-107. Pour détruire le Cyberpode vous devez utilisez la mine AD-02. Cette mine se trouve sur la planète Tisron / Zone 1 - Système 0 Planète 130-84.
Je vais vous expliquer comment récupérer la mine sans se faire tuer :
Quand vous arrivez sur Tisron, tuez le premier ennemi, allez au tableau suivant et entrez dans la grotte, ensuite passez à droite au marchand continuez à droite et ressortez de la grotte. Quand vous êtes en dehors prenez à gauche := vous vous retrouverez dans le même tableau que la mine, mais elle vous tourne le dos. Vous n'avez plus qu'à aller dessus et à la ramasser. Le tour est joué.
Il ne vous reste plus qu'à aller sur Erina et a poser la mine au pieds du Cyberpode. Le voilà détruit, laissant tomber derrière lui la Rom CFP-099.
Retournez au Starblade et insérez la Rom au centre du circuitde pilotage (B-Droite).
La Zone 5 apparaît alors sur votre carte de la galaxie: c'est Cassandra. Faites le plein de carburant et partez pour Cassandra en voyage conventionnel (l'hyperespace ne marche pas).
Durant le voyage vous serez attaquez de nombreuses fois !
Defendez-vous du mieux que vous le pourrez.
Quand vous serez arrivé en orbite de Cassandra empochez votre pistolet psychique et débarquez (sur Cassandra!).
Tuez toutes les méduses avec votre pistolet psychique. Dés que vous aurez tuez la dernière méduse vous aurez gagné.
Quelques conseils
Visitez de nombreuses planètes afin de faire du commerce, de réparer votre vaisseau, d'acheter un réservoir auxiliaire ou un laser lourd. Sur les planètes marché noir discutez avec les rebelles et achetez leur énergie, de l'oxygène ou des armes (grenades ou pistolets).
Je vous met en garde contre les planètes végétales (sauf Shirvis).
Quand vous restez en orbite autour de ces planètes, vous risquez d'avoir des intrus a vos bords. Si vous en avez, enfuyez vous sur une planète non-végétale puis exterminez les intrus.
Quand il n'y en aura plus réparez les circuits grillés et visitez des planètes pour acheter ceux qu'il vous manquent.
Quand vous voudrez aller sur Cassandra, l'ordinateur vous demandera le code d'accès : tapez "SIGMUND" (c'est le nom du fils de Mad Brain).
(Jérôme ROUX)

Tout d'abord allez sur ONKILLER (Zone O, System 1) en prenant soins de charger les céréales dans l'Altta.
Sur la planète, vendre les céréales ainsi que les deux cartes que vous avez dû trouver, puis achetez des médicaments.
Retournez au vaisseau puis dirigez-vous en hyperespace sur TISRON (Zone 1, System O). Avant de descendre sur la planète, n'oubliez pas de mettre votre combinaison qui se trouve dans le placard d'un couloir se situant à gauche du poste de pilotage.
Chez le premier marchand il faut vendre les médicaments puis sortir par la droite de l'écran. Une fois sortie, allez sur la gauche de l'écran pour récupérer la mine AD-Ø2 en la prenant par derrière.
Chez le deuxième marchand vendez la carte et charger entièrement le vaisseau et l'Altta (en faisant plusieurs voyages) de métal ou d'uranium.
Ensuite, allez faire un tour sur SHELTA (Zone 4 System O) en voyage conventionnel.
Vendez la carte ainsi que tous les métaux (ou l'uranium). Puis achetez un réservoir auxiliaire et faites le plein de carburant.
A partir de maintenant, vous pourrez effectuer tous vos voyages en hyperespace. Décollez pour XYLGONA (Zone 4 System 2).
Remplissez le vaisseau d'eau et récupérez le livre en tuant le personnage du dernier tableau.
Allez vendre 3 unités d'eau sur ERINA (Zone 4 System 2).
Tuez le cyberpode en lâchant la mine AD-O2. Ramasser alors la ROM CFP Ø99, vendez la carte puis allez faire le plein.
Direction HIRGON (Zone 1 System 1) pour se refaire une santé.
Achetez deux potions et une réserve d'oxygène au marché noir puis remplissez l'Altta d'eau.
Sur ITAVIS (Zone 2 System 1), ramassez la protection qui tombe du premier adversaire quand vous le tué.
Vendez tout l'eau et la carte, remplissez les soutes de cryogène puis faites le plein.
Maintenant faite un saut sur ANTARES (ZONE 3 System O).
Profitez-en pour acheter un pistolet laser et une dizaine de recharges au marché noir (Ca peut toujours servir!).
Chez le marchand vendez le cryogène et la carte puis remplissez le vaisseau d'uranium.
Allez donner le livre au mage qui se trouve sur SKAVER (Zone 3 System 1). En échange, il vous donne ses pouvoirs psychique.
N'oubliez pas de faire le plein!
Récupérez le laser psychique XMT-Ø3-BK qui se trouve sur ENDROMA (Zone 4 System O). Vendez tout votre uranium.
Sur ONKILLER (Zone Ø System 1), achetez un laser lourd, des torpilles, effectuez des réparations si c'est nécessaire et faites le plein de carburant.
De retour au vaisseau, placez la ROM CFP Ø99 au centre du circuit de pilotage (Sas 2, porte B et armoire de droite).
Sélectionnez CASSANDRA comme destination puis entrez le code d'accès «SIGMUND» (déterminé grâce à la combinaison des cartes M1 et M2).
Cette fois-çi, vous ne pouvez faire qu'un voyage conventionnel, alors attachez vos ceintures et rejoignez le poste de combat car le chemin va être long et semé d'embuches.
Une fois sur CASSANDRA, enfilez votre combinaison, remplissez votre réserve d'oxygène et buvez une fiole pour mettre votre niveau de vie au maximum.
Après avoir dégommé une vingtaine de Céphalhydres au XMT, Génolyne, dans toute sa splendeur se trouve face à vous. L'avenir de la galaxie Orion est entre vos mains. Alors fermez les yeux et videz votre chargeur...
REMARQUES
Quand vous faites du commerce, n'hésitez pas à retourner au vaisseau puis à redescendre immédiatement sur la planète lorsque les prix ne sont pas satisfaisant (Trop bas quand vous vendez ou trop haut quand vous achetez).
Certaines phases d'aller-retour planète-vaisseau destinée à remplir le vaisseau de marchandises ne sont pas obligatoire. Mais c'est tellement plus agréable et moins risqué de pouvoir se payer des voyages en hyperespace!
(Redoutet Emmanuel)

SUPER WONDER BOY

TOUS

ROUND 1
Allez vers l'arbre et sautez sur la partie noire. Une pièce apparaît. Continuer et revenir. Une bourse tombe, il faut la prendre. Allez voir la voyante puis monter sur le bloc mouvant, allez sur le toit et sauter 3 fois un peu à gauche. Il y a 3 golds. Continuez, puis tuer les deux serpents, tuer le serpent vert, tuer le serpent en haut en sautant et tirant. Prendre le sablier et toquer à la porte 1er ennemi: «Death»; se mettre face à elle et tirer quand elle arrive sur vous. Prendre les golds avant la clé. Tuer le serpent vert et entrer dans la ville.

ROUND 2
Avancer puis prendre le gold, tuer les choses vertes et ramasser ce qu'elles laissent, allez chez le marchand de bouclier et prendre un «Light Shield» à 4Ø golds. Entrer chez le marchand d'armes magiques et prendre 2 fois 8 bombes (2 * 1Ø golds). Aller sur la plate-forme et prendre le sablier, tuer le serpent et l'ours lanceur de flèches. Entrez dans la grotte. Tuez la chauve-souris. Continuer à droite et tuer les 2 serpents et la chauve-souris. Toquer à la porte et tuer le lord vampire, il donnera une «boad sword»; une épée plus puissante, continuez, tuez la chose verte et sautez sur la 1ère plate-forme, sautez, sautez, sautez sur la plate-forme mouvante quand elle est en bas. Allez à droite sur la plate-forme, sautez et toquer chez le marchand, prenez des chaussures à 5Ø golds, allez à l'hôpital s'il vous manque du life. Allez à gauche, sautez sur la plate-forme, sautez sur la plate-forme du haut, tuez le serpent et continuez à monter, sur l'avant dernière plate-forme, prendre le sablier. Sautez sur la plate-forme quand elle est presque devant vous. Tuez l'ours et toquez. 2ème ennemi: une grande chose jaune qui saute. Sautez-lui dessus et larguez les bombes. Répétez l'opération et vous l'aurez.

ROUND 3
Allez à gauche en tuant les fantômes rouges. Sautez les pieux bleus. Monter, tuer la chose verte, continuer à droite, monter, monter pour aller à la plate-forme, allez à gauche, toquez chez le marchand. Prendre les «Thunders Magic» (5Ø golds). Revenir à droite, monter la série de plate-forme. Ensuite, tuez la chose verte. Prendre le sablier et avancez, il y a un ressort, en l'air, allez à droite, quand le message «Oh!» apparaît, toquer. Tuez l'ours, prendre la bourse et sauter tout le temps sur le tapis roulant. Tuez les fantômes rouges et toquez à la porte rouge. 3ème ennemi: «Red Knight»; il faut tirer quand il arrive sur vous et l'envoyer dans le coin. A ce moment-là, tirez tout le temps. Prendre les pièces.

ROUND 4
Sautez de plate-forme en plate-forme et tuez le crabe sur l'île. Encore des plate-forme. Quand deux «coquillages» apparaissent, faire 1 Thunder, puis sauter. En ville, tuez les 2 souris, prendre une armure à 4Ø golds au marchand. Allez à l'hôpital s'il vous manque du life. Montez à l'échelle et tuez la souris. Toquez au bout à droite de la plate-forme. Puis sautez sur le bloc, puis sur le 2ème nuage, sautez 3 fois à gauche (3 golds). Allez sur l'île, tuer le crabe, allez dans l'eau à gauche. Dès que vous tombez dans l'eau, allez immédiatement à gauche, puis toquez. Prendre les fireballs. Continuez à droite. Après, bien après, toquez à la 1ère porte. 4ème ennemi: «Kracken!» se mettre en dessous du tableau au mur et sauter en tirant des fireballs. Achevez-le à l'épée. En sortant, tuez la souris, et entrer au round cinq.

ROUND 5
Tuez les 4 bonshommes qui lancent des bombes. Dans la grotte, tuez les 2 chauves-souris, faites très attention aux hommes de boue. A droite de la plate-forme du 3ème, il y a une porte (message «Oh»!). C'est un monstre qui donne une «great sword». C'est un monstre qui donne une «great sword». Tuez les 2 chauves-souris orange (il faut les toucher 2 fois). Ensuite, toquez, prendre une «Knight armour» (15Ø golds). Ne pas s'occuper de la chauve-souris et continuez. Dans le MAM DESERT, entre deux cactus, vous tomberez. Il y a 5 chauves-souris orange, il faut toutes les tuer ce qui fera apparaître les blocs qui vous permettront de remonter. ET SURTOUT, NE PAS OUBLIER DE PRENDRE LA CLE. Tuez les 3 ours et entrer dans la pyramide.

ROUND 6
Sautez sur le premier bloc, puis sautez sur l'autre quand il est en bas puis sautez immédiatement. Marchez et sautez sur le bloc, marchez un peu, un ressort apparaît. Allez à droite en l'air pour aller sur le bloc. Sautez sur l'autre et sautez. Tuez le Death. Sautez les 2 blocs mouvants d'un seul coup. Pour le dernier, idem. Normalement, laissez en lecture et quand cela s'arrête, retourner la K7 et lecture. Tuez les 3 serpents bleu. Sautez de l'autre côté. Sautez tout le temps jusqu'à aller sur une plate-forme. Tuez le serpent vert et toquez. Sautez à gauche à ras du mur. Laissez-vous tombez, tuez la plante et allez à gauche, sautez et toquez. Prenez un verre de chaque. Le tavernier vous donnera un indice pour la question du Sphinx. Sautez à ras du mur de droite. Tuez les 2 serpents bleu. Montez à la porte. Toquez et répondre à la question.

ROUND 7
Tuez les 3 serpents rouges. Toquez à toutes les portes. Prendre du «revival médecine» ou des fireballs. A un moment, il y aura le gold collector. Il donne une épée «excalibur». C'est le même que le round 1. Continuez à droite et toquez. Sortir et montez sur le bloc. Ne faites rien et vous serez propulsé dans les nuages. Si vous voulez de l'argent, sautez de nuages en nuages ou tombez pour arriver sur une île. Toquez à la porte et c'est le 5ème ennemi: «Blue Knight»; coincez-le dans un coin et tirez tout le temps. Continuez à droite tuez les 3 fantômes rouges, montez, allez au château, toquez, c'est un ermite qui change la flûte contre un symbole. La sortie est complètement à gauche. Attention aux 5 fantômes bleu.

ROUND 8
Sautez sur le bloc, puis sur la plate-forme, tuez le serpent, toquez, prendre le «Knight Shield». Sautez sur le bloc, puis sur la plate-forme. Sautez sur les 2 blocs mouvants sans attendre. Tuez les 2 bonshommes et dans la grotte. Sautez sur la plate-forme et tuez la chauve-souris. Tombez tout le temps jusqu'à une plate-forme où il y a un fantôme bleu. Toquez et tuez le démon qui donne une «legendary sword». Tombez, allez à droite. Tuez le lanceur de glace, sautez sur le bloc puis sur terre. Sautez l'eau, tuez le lanceur de glace, sautez sur les 3 blocs mouvants. Toquez à la porte. 6ème ennemi: «Hob Gobelin»; le coincer dans le coin. Tirez tout le temps. Continuez, tuez le lanceur et entrer.

ROUND 9
Sautez de colonnes en colonnes. Un moment, il y aura des coquillages, les tuez, puis passer, sautez aussi de colonnes en colonnes et tuez le crabe. A la fin du round, c'est le 7ème ennemi: «Swon Cong». Se mettre à gauche. Il doit y avoir 2 carreaux blanc à gauche de Wonderboy. Tirez tout le temps.

ROUND 1Ø
Monter sur le bloc mouvant et tuez la plante sur l'île. Sautez dans l'eau. Allez à gauche et tapez. Prendre des tornados. Retoquez au même endroit, un canard vous donne un autre symbole. Après toquez partout pour trouvez le 8ème ennemi: «Silver Knight»; coincez-le dans un coin et lancez-lui 2 tornades. La porte suivante, toquez, la voyante vous donnera un rubis qui affaiblira le dragon.

ROUND 11
Toquez à la porte de fer. Voilà le Dragon!! Il ne peut être touché qu'à la tête. Utilisez toutes les armes spéciales. Si vous le tuez, vous verrez le château et....chut! FIN! (RAFFAELE Nicolas).

SHINOBI

PAR FREDO

MISSION 1

① LEVEL ①

② LEVEL ②

③ LEVEL ③ : Sautez deux fois puis tirez, ensuite allez vers lui et frappez le cinq fois à la tête. Soyez rapide !

MISSION 2

④ Sautez sur l'hélicoptère et frappez la partie jaune du cockpit plusieurs fois. Tuez les ninjas volants.

MISSION 3

④ Sautez et tirez tout le temps pour détruire les statues. Attention au "Moving Head" !

MISSION 4

* ils apparaissent quand vous sautez sur le bord.

② utilisez le "vol magic" après avoir tué le ninja vert.

③

④ Sautez et tirez sur sa tête. Il ne peut être touché seulement quand son épée n'est pas devant son visage.

MISSION 5

④
1er NINJA : frappez le trois fois avec la chaine.
2ème NINJA : quand il arrive sur vous, combattez le avec la chaine (3 fois).
3ème NINJA : Sautez une fois sur la gauche et frappez le avec la chaine.
4ème NINJA : Good Luck with him !!



LEGENDE

- enfant : il vous rapporte toujours quelque chose : bonus, 10 000 pts, vie, arme
- ninja volant.
- plongeur.
- homme araignée.
- karatéka
- "mongo"
- ? trouvez un nom ?
- animal !
- X homme avec bazooka
- homme avec pistolet
- ninja vert.
- étrangleur

NO POKES

for AMSTRAD CPC 6128.

STORM LORD

by Laurent Breugnot





FIN du premier Level. 5 fées à delivrer.



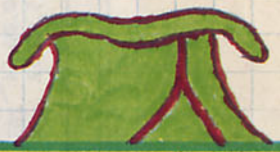
FIN du deuxieme level.



(↷)


NO POKES
STORM LORD
Level 3
START !
FIN du troisième level. 7 fées à délivrer
Level 4
FIN du quatrième level. 6 fées à délivrer





SUPER SCRAMBLE

C 64

```
1Ø REM VIES INFINIES DE LUCAS
2Ø PRINT CHR$(147):FOR I=272 TO 3Ø3:READ B
3Ø POKE I,B-1Ø:NEXT:POKE 5328Ø,PEEK(162)
4Ø POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
5Ø DATA 42,175,254,179,34,151,218,18,179
6Ø DATA 67,151,219,18,86,26,18,179,175,151
7Ø DATA 214,49,179,1Ø,151,68,27,86,1Ø,26
8Ø DATA 84,78,93
```

```
1Ø REM Temps infini sur SUPER SCRAMBLE version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo 1989 par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &AØØØ:MODE 1:BORDER Ø:L=11Ø
4Ø FOR N=&A117 TO &A437:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
5Ø IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 8Ø
6Ø IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
7Ø  S=Ø:B=Ø:N=N-1:L=L+1Ø
8Ø NEXT:OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø CALL &BBØ6:FOR N=Ø TO 15:READ A$:INK N,VAL("&"+A$):NEXT
1ØØ MODE Ø:CALL &A117
11Ø  DATA  F3,DD,21,87,A3,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,D2
12Ø  DATA  74,A3,5D,CD,4D,A2,21,6E,A3,35,CA,D2,A1,DD,7E,ØØ,37
13Ø  DATA  32,BE,A1,DD,23,DD,7E,ØØ,32,A9,A1,DD,23,DD,7E,ØØ,CA
14Ø  DATA  32,BØ,A1,32,C1,A1,DD,23,DD,23,DD,23,CD,D7,A2,22,87
15Ø  DATA  66,A3,ED,43,64,A3,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,76
16Ø  DATA  1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,5E
17Ø  DATA  1Ø,F9,22,69,A3,43,E1,78,32,68,A3,B7,28,Ø7,C5,CD,8F
18Ø  DATA  E7,A1,C1,1Ø,F9,ED,5B,69,A3,7A,B3,28,ØD,ED,53,6B,BB
19Ø  DATA  A3,CD,E7,A1,21,FF,FF,22,6B,A3,2A,66,A3,ED,5B,64,2F
2ØØ  DATA  A3,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,3Ø
21Ø  DATA  7A,B3,2Ø,F3,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
22Ø  DATA  1B,7A,B3,2Ø,F3,CD,ØB,A3,C3,2D,A1,21,FF,A3,11,Ø6,48
23Ø  DATA  81,Ø1,35,ØØ,ED,BØ,AF,32,DD,85,32,F2,85,C3,ØØ,Ø1,ØB
24Ø  DATA  3A,75,A3,C6,C1,4F,3A,74,A3,47,CD,1Ø,A2,3A,75,A3,98
25Ø  DATA  3C,32,75,A3,FE,ØA,CØ,E5,AF,32,75,A3,3A,74,A3,3C,CØ
26Ø  DATA  32,74,A3,5F,CD,4D,A2,E1,C9,D5,E5,79,32,82,A3,32,D2
27Ø  DATA  84,A3,78,32,8Ø,A3,Ø1,7E,FB,21,7E,A3,1E,Ø9,CD,6D,18
28Ø  DATA  A2,E1,ED,5B,6B,A3,CD,8D,A2,E5,CD,A8,A2,E1,D1,3A,C7
29Ø  DATA  77,A3,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,78,A3,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,79,A3,DC
3ØØ  DATA  B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,C3,A2,AF,CD,65
31Ø  DATA  C3,A2,7B,CD,C3,A2,3E,Ø8,CD,C3,A2,CD,A8,A2,3A,77,5B
32Ø  DATA  A3,E6,2Ø,28,F1,C9,7E,CD,C3,A2,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC,7Ø
33Ø  DATA  7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,7C,A2,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,7D
34Ø  DATA  ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,8D,A2,E6,2Ø,C8,7A,B3,BØ
35Ø  DATA  2Ø,ED,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,9D,A2,E6,2Ø,C2,99,A2,2D
36Ø  DATA  C9,21,77,A3,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,79
37Ø  DATA  3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,22
38Ø  DATA  87,3Ø,FB,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,7F
39Ø  DATA  DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,9D
4ØØ  DATA  46,ØØ,DD,23,E5,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,22,E1
41Ø  DATA  5F,A3,E1,DD,7E,ØØ,32,61,A3,DD,23,DD,7E,ØØ,32,62,6A
42Ø  DATA  A3,DD,23,C9,3A,62,A3,B7,28,2A,2A,66,A3,E5,ED,5B,1C
43Ø  DATA  64,A3,D5,19,ED,5B,5F,A3,A7,ED,52,22,5D,A3,E5,D1,Ø6
44Ø  DATA  C1,E1,3A,61,A3,CD,3C,A3,2A,5F,A3,22,64,A3,2A,5D,6F
45Ø  DATA  A3,22,66,A3,C9,F3,32,42,A3,7E,FE,ØØ,28,Ø9,12,13,79
46Ø  DATA  23,ØB,78,B1,2Ø,F3,C9,ØB,ØB,C5,23,7E,47,23,7E,12,AE
47Ø  DATA  13,1Ø,FC,C1,18,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,E7
48Ø  DATA  ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,ØA,Ø2,Ø3,Ø4,Ø5,Ø6,ØØ,ØØ,Ø1,1F
49Ø  DATA  4Ø,8Ø,ØØ,45,2Ø,75,Ø1,4C,ØØ,45,ØØ,75,Ø2,75,14,FF,2F
5ØØ  DATA  ØØ,Ø2,A2,5E,BØ,F4,94,2A,E5,D6,1A,ØØ,4Ø,Ø5,Ø1,Ø5,89
51Ø  DATA  8A,17,EB,38,91,Ø1,6F,ØØ,ØØ,Ø1,Ø2,Ø1,Ø9,4D,6B,FA,88
52Ø  DATA  8B,D4,ØE,2C,31,B1,33,ØA,Ø1,Ø9,Ø5,EB,83,81,58,4Ø,53
53Ø  DATA  5C,Ø3,B4,Ø3,Ø3,Ø1,51,2E,ED,77,5E,B9,43,Ø1,Ø1,Ø6,63
54Ø  DATA  Ø1,Ø4,Ø1,53,F8,87,99,BD,7C,45,9Ø,ØB,18,ØC,45,Ø1,F8
55Ø  DATA  66,1B,Ø6,AF,87,7A,54,92,Ø6,ØØ,ØA,Ø1,Ø1,72,5C,58,59
56Ø  DATA  4C,94,ED,5B,5F,ØD,4Ø,ØE,2B,Ø1,89,22,97,F4,CD,4C,63
57Ø  DATA  69,62,35,62,35,2B,ØØ,ØØ,42,69,64,6F,75,69,6C,6C,FA
58Ø  DATA  65,73,2Ø,2Ø,3A,2Ø,5Ø,61,74,72,69,63,65,2Ø,4D,61,ØD
59Ø  DATA  75,62,65,72,F4,7Ø,6F,75,72,2Ø,4A,4F,59,53,54,49,7Ø
6ØØ  DATA  43,4B,2Ø,48,45,42,44,4F,2Ø,38,39,2Ø,AØ,ØØ,ØØ,ØØ,64
61Ø  DATA  ØØ,ØØ,Ø2,ØB,14,Ø3,Ø6,ØF,18,Ø1,Ø6,1Ø,ØØ,Ø9,15,ØD,1A
```

● Dés que vous êtes à la présentation du jeu ("USE JOYSTICK PRESS SPACE...), activez la multiface et pokez en &AA4D : 3E et en &AA4E : tableau-1 (Ø-4) et en &AA4F : Ø.
Le jeu chargera la série de tableaux désirée, mais il y aura quand même le message 'EASY'.
(David SIKA)

CPC

```
1Ø REM SUPER SCRAMBLE AMSTRAD K7
2Ø REM PAR FUNARO POUR JOYSTICK HEBDO
3Ø MEMORY 16383:POKE &A2E8,76
4Ø FOR I=&9F61 TO &9F89
5Ø READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A
7Ø NEXT
8Ø FOR I=&AØ1C TO &A188
9Ø READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A
1ØØ NEXT
11Ø FOR I=Ø TO 15
12Ø READ A$:INK I,VAL("&"+A$)
13Ø NEXT
14Ø MODE 1:PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
15Ø PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE.":CALL &BBØ6
16Ø CALL &BD37:OPENOUT"D":LOAD"!",16384:CLOSEOUT
17Ø BORDER Ø:MODE Ø:CALL &AØ1C
18Ø  DATA  8Ø,FF,ØØ,ØØ,ØA,ØØ,69,9F,AC,FF,A9,FC,18,ØØ,ØØ
181  DATA  5B,ØØ,ØØ,4A,A1,DØ,7Ø,ØØ,ØØ,ØØ,4Ø,2Ø,2Ø,42,41
182  DATA  F3,DD,21,D3,9D,21,ØØ,CØ,Ø6,C8,DD,75,ØØ,DD,23
183  DATA  DD,74,ØØ,DD,23,7C,C6,Ø8,67,3Ø,Ø4,11,5Ø,CØ,19
184  DATA  1Ø,EA,31,D3,9D,3E,1Ø,Ø6,F6,ED,79,26,32,Ø6,9C
185  DATA  3E,16,CD,19,A1,3Ø,F5,3E,C6,B8,3Ø,FØ,25,2Ø,EF
186  DATA  Ø6,C9,CD,1D,A1,3Ø,E6,78,FE,D4,3Ø,F4,CD,1D,A1
187  DATA  3Ø,DC,ØØ,DD,21,79,9F,11,Ø2,ØØ,ED,5F,Ø6,12,2E
188  DATA  Ø1,78,Ø6,D7,CD,19,A1,D2,ØØ,ØØ,3E,E7,B8,CB,15
189  DATA  3E,ØØ,ØØ,3E,15,D2,78,AØ,3A,78,9F,85,32,78,9F
19Ø  DATA  65,3A,E8,A2,AA,AB,DD,AC,DD,AD,AD,DD,77,ØØ,Ø6
191  DATA  Ø9,CB,63,28,ØD,3A,E8,A2,C6,59,83,92,32,E8,A2
192  DATA  Ø5,Ø5,Ø5,3A,E8,A2,C6,Ø5,32,E8,A2,DD,23,1B,7A
193  DATA  B3,C2,75,AØ,C3,DA,AØ,11,Ø7,A1,ED,53,C6,AØ,81
194  DATA  Ø6,Ø1,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,79,9F,11,2Ø
195  DATA  55,ED,52,C2,ØØ,ØØ,21,F5,AØ,22,C6,AØ,DD,E1,11
196  DATA  5Ø,ØØ,Ø6,Ø1,C3,75,AØ,D1,7A,B3,CA,C8,AØ,D5,DD
197  DATA  E1,13,11,5Ø,ØØ,Ø6,Ø3,C3,75,AØ,D1,7A,B3,C8,DD
198  DATA  E1,21,1F,A2,ØØ,ØØ,ØØ,23,Ø6,Ø3,C3,75,AØ,CD,2D
199  DATA  A1,DØ,C3,2Ø,A1,7B,E6,Ø7,CA,26,A1,3E,ØØ,C3,2B
2ØØ  DATA  A1,3E,13,3D,2Ø,FD,A7,Ø4,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8
2Ø1  DATA  A9,E6,4Ø,28,F3,79,2F,4F,3E,ØØ,ØØ,ØØ,C3,48,A1
2Ø2  DATA  37,C9,7C,21,77,9F,86,23,BE,C2,ØØ,ØØ,AF,32,Ø9
2Ø3  DATA  86,32,FD,85,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,AF,Ø6,F6,ED,79
2Ø4  DATA  Ø1,8C,7F,D9,E1,31,F8,BF,E5,CD,Ø9,B9,CD,Ø3,B9
2Ø5  DATA  FB,C9,FB,Ø6,ØA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
2Ø6  DATA  Ø,2,ØB,14,Ø3,Ø6,ØF,18,Ø1,Ø6,1Ø,Ø,Ø9,15,ØD,1A
```

SUPER HANG-ON

AMIGA

```
10 REM Temps infini pour Super Hang-On
20 B=Ø:ADRS=262144:DEBUT=26144:FIN=262279:GOSUB 6Ø
3Ø RESTORE 19Ø:DEBUT=46689Ø:FIN=466918:GOSUB 6Ø
4Ø RESTORE 21Ø:DEBUT=512:FIN=535:GOSUB 6Ø
5Ø GOTO 1ØØ
6Ø FOR I=DEBUT TO FIN STEP 2
7Ø READ A$:A=VAL("&H"+A$)
8Ø B=B+A:POKEW I,A:NEXT I:RETURN
9Ø IF B<>887585 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
1ØØ INPUT "METTEZ VOTRE ORIGINAL";OK$
11Ø CALL ADRS
12Ø DATA 61ØØ,ØØ3E,337C,ØØØ2,ØØ1C,42A9,ØØ2C,237C,ØØØØ,Ø4ØØ,ØØ24
13Ø DATA 237C,ØØØ3,ØØØØ,ØØ28,4EAE,FE38,23FC,ØØØ4,ØØ32,ØØØ3,Ø21A
14Ø DATA 4EF9,ØØØ3,ØØØC,33FC,689Ø,ØØØ7,2Ø38,4EF9,ØØØ7,2ØØØ,2C79
15Ø DATA ØØØØ,ØØØ4,93C9,4EAE,FEDA,45FA,ØØ9C,248Ø,43FA,ØØ86,4EAE
16Ø DATA FE9E,43FA,ØØ2E,428Ø,4281,41FA,ØØ14,4EAE,FE44,43FA,ØØ1E
17Ø DATA 45FA,ØØ6A,234A,ØØØE,4E75,7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465
18Ø DATA 7669,6365,
19Ø DATA ØC79,4EF9,ØØØ7,2222,66ØØ,ØØ3E,23FC,ØØØØ,Ø2ØØ
2ØØ DATA ØØØ7,2224,4EF9,ØØØ7,2Ø12,
21Ø DATA 23FC,11FC,ØØ35,ØØØØ,5ØØC,23FC
22Ø DATA 6D36,4E75,ØØØØ,5Ø1Ø,4EF8,Ø3ØØ
```

CPC

```
1Ø REM Temps infinis pour Super Hang-On K7
2Ø MODE 1:B=Ø:MEMORY &3ØØØ
3Ø FOR I=&BEØØ TO &BE68
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>1Ø119 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT "METTEZ LA K7 ORIGINALE et taper une touche"
8Ø CALL &BB18
9Ø LOAD "":CALL &BEØØ
1ØØ DATA Ø,33,16,5Ø,17,67,2,35,126,254
11Ø DATA Ø,4Ø,25Ø,229,25,34,56,19Ø,42,15
12Ø DATA 188,34,29,189,33,14,188,54,195,35
13Ø DATA 54,37,35,54,19Ø,225,233,62,1,2Ø5
14Ø DATA 28,189,58,Ø,19Ø,6Ø,5Ø,Ø,19Ø,254
15Ø DATA 2,192,33,59,19Ø,34,9Ø,52,2Ø1,221
16Ø DATA 33,91,17Ø,17,Ø,1,2Ø5,234,169,33
17Ø DATA 78,19Ø,34,4Ø,171,195,133,17Ø,33,Ø
18Ø DATA 1,35,126,254,62,32,25Ø,35,126,254
19Ø DATA 5,32,244,35,126,254,5Ø,32,238,43
2ØØ DATA 54,9,195,Ø,1
```

ST

● Sur la version ST, entrez votre nom sous la forme 2Ø7L sur la table des plus hauts scores et une ligne de points apparaîtra. Attendez l'apparition de l'écran suivant puis enfoncez CTRL, ALT, Z et T (il se peut que ce Z soit en fait un 2, alors essayez les deux). Attendez alors l'écran suivant et lachez le T. Tu peux maintenant modifier la force centrifuge.

● Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et rechercher :
33FC32Ø9ØØØØ79B2
et remplacer par :
33FCFFFFØØØØ79B2
Rechercher ensuite les octets :
Ø639ØØ2ØØØØØ79B2 et remplacer les par :
33FCFFFFØØØØ79B2
Ceci vous donnera 255 secondes et les remettra à chaque fois que vous passerez la banderole d'arrivée.
(Gillus)

SPITTING IMAGE

```
1Ø REM Invincibilite sur SPITTING IMAGE version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø3D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>6774 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ
9Ø DATA Ø6,Ø4,21,25,9Ø,11,ØØ,CØ,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD
1ØØ DATA 7A,BC,3E,BE,32,BF,81,21,29,9Ø,11,CØ,BE,Ø1,3Ø,ØØ
11Ø DATA ED,BØ,C3,62,81,44,49,53,43,AF,32,FC,35,32,FD,35
12Ø DATA 32,FE,35,32,Ø1,36,3E,C9,32,14,35,C3,CØ,14,ØØ,ØØ
```

CPC

```
1Ø REM Vies infinies invulnérabilité Patrick FUNARO
2Ø REM Pour SPITTING IMAGE Cassette
3Ø MODE 1:B=Ø
4Ø FOR I=&BFØØ TO &BF1B
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>2111 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
8Ø POKE &BFØ1,&B6:POKE &BFØ6,&A7:POKE &BFØB,&C9
9Ø CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD "!",&81DB
1ØØ POKE &82ØC,Ø:POKE &82ØD,&BF:CALL &81DB
11Ø DATA 62,53,5Ø,243,54,62,221,5Ø,9,52,62,33,5Ø
12Ø DATA 1Ø,52,62,221,5Ø,29,52,62,33,5Ø,3Ø,52
13Ø DATA 195,192,2Ø,74,79,89
```

● Energie infinie : rechercher DC 5B 36 3E ØØ D8 et les remplacer par ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ
POKE &35FC,Ø : POKE &35FD,Ø
POKE &35FE,Ø : POKE &36Ø1,Ø : et rechercher Ø1 A3 35 21 A4 et les remplacer par C9 A3 35 21 A4 : POKE &3514,&C9
(Patrice MAUBERT)

C 64

● Vies infinies:
POKE 3314,173 : POKE 3348,173 : SYS 2816 (LUCASSE)

STORM LORD

CPC

```
10 REM Tout infini sur STORMLORD version Disk
20 REM Faire CTRL-SHIFT-ESC pour changer de level
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &A000:MODE 1
50 FOR N=&A0D2 TO &A266:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>42985 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...et une touche"
90 OUT &FA7E,1:CALL &BB06:CLS:CALL &A0D2
100 DATA F3,3E,02,21,00,02,CD,F4,A0,AF,32,A7,1A,32,59,6E
110 DATA 3E,C9,32,81,6B,3E,67,32,7B,73,3E,72,32,7C,73,C3
120 DATA 98,1A,4F,DD,21,5E,A2,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD
130 DATA 23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03
140 DATA 3E,19,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,38,A1,0E,18,C5
150 DATA F5,E5,D5,CD,38,A1,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83
160 DATA 67,1E,01,14,18,DA,3E,4C,32,3A,A2,3E,06,32,3F,A2
170 DATA 79,1D,93,32,E0,A1,7B,32,CB,A1,1E,23,4B,C3,53,A1
180 DATA 59,7A,32,33,A2,32,3C,A2,22,81,A1,7B,32,3E,A2,79
190 DATA 32,40,A2,11,36,A2,CD,9B,A1,3A,55,A2,B7,20,F4,11
200 DATA 30,A2,CD,85,A1,11,36,A2,CD,9B,A1,11,39,A2,21,5E
210 DATA A2,18,1E,CD,96,A1,11,34,A2,CD,9B,A1,21,55,A2,CB
220 DATA 6E,28,F3,C9,01,23,A2,18,0B,01,0B,A2,21,55,A2,18
230 DATA 03,01,D4,A1,ED,43,CD,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB
240 DATA F5,ED,78,87,30,FB,FA,B3,A1,F1,0C,ED,79,06,08,10
250 DATA FE,C1,10,E6,01,7E,FB,11,00,00,C3,D4,A1,0C,ED,78
260 DATA 0D,1B,ED,78,F2,D4,A1,7A,B3,C2,CF,A1,11,00,00,0C
270 DATA ED,78,77,0D,23,1B,7A,B3,CA,FE,A1,ED,78,F2,ED,A1
280 DATA E6,20,C2,E1,A1,C3,08,A2,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,FE
290 DATA A1,E6,20,C2,FA,A1,21,55,A2,ED,78,FE,C0,38,FA,0C
300 DATA ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9
310 DATA C9,ED,78,F2,23,A2,C9,44,49,53,C3,43,50,CD,03,0F
320 DATA 00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,49,02,49,2A
330 DATA FF,00,1A,03,14,01,09,19,18,0F,02,06,0D,16,12,0B
340 DATA 10,00,29,40,80,00,00,00,49,02,00,00,01,05,01,40
350 DATA 02,07,11,99,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

● Pour avoir 255 vies, prenez votre éditeur de secteur, rechercher les octets Ø9 32 A1 6F 21 3Ø 3Ø et remplacez-les par FF 32 A1 6F 21 3Ø 3Ø
(Diégo PRADOS)

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &6B8B,ØØ
(Patrick FUNARO)

● Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets suivants : 3E-3D-32-8B-6B et changer le "3D" en "ØØ"

Pour être invulnérable, rechercher les octets suivants : B7-CØ-32-C4-69 ET CHANGER LE "CØ" EN "C9"

Pour avoir du temps infini, rechercher les octets suivants : 3A-34-6F-3C-32 et changer le "3C" en "ØØ"

Pour ne plus avoir d'ennemis, rechercher les octets suivants : 32-31-26-3C-32 et changer le "3C" en "ØØ"

Pour ne plus avoir d'abeilles, rechercher les octets suivants : 7Ø-FE-Ø4-C8-3C et changer le "Ø4" en "ØØ"

Pour avoir des coeurs infinis, rechercher les octets suivants : 3A-22-72-3D-32 et changer le "3D" en "ØØ"

LEVEL - 1 : Rechercher les octets suivants : B4-ØØ-Ø5-D4 et changer le "Ø5" par un nombre entre &-5 > pour le nombre de fées à ramasser.

LEVEL - 2 : Rechercher les octets suivants : Ø6-F5-1Ø-78 et changer le "Ø6" par un nombre entre 1-6 > pour le nombre de fées à ramasser.

LEVEL - 3 : Rechercher les octets suivants : E8-Ø1-Ø7-91 et changer le "Ø7" par un nombre entre 1-7 > pour le nombre de fées à ramasser.

LEVEL - 4 : Rechercher les octets suivants : Ø7-Ø6-6C-8E et changer le "Ø6" par un nombre entre 1-6 > pour le nombre de fées à ramasser.
(Joseph PRIGENT).

STRIDER

ST

● Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur la chaîne suivante : 5379ØØØ7FF7E et une trouvée, remplacez-la par: 4E714E714E71.
(SKANE)

```
' Vies infinies pour STRIDER
'    à taper en GFA 3.0
'      par les DANBIOSS
'
PRINT "Insérez la disquette de STRIDER"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
s%=650
adr%=m%+&H9E
var1%=&H53790007
var2%=&H4E714E71
var3%=&HFF7E
var4%=&H4E71
REPEAT
  r%=BIOS(4,0,L:m%,1,s%,0)
UNTIL r%=0
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  DPOKE adr%+4,var4%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  DPOKE adr%+4,var3%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de STRIDER"
  END
ENDIF
```

STARGLIDER II

AMIGA

● Appuyez sur 'F' puis stoppez le vaisseau. Ensuite tapez 'WERE ON A MISSION FROM GOD'. Appuyez sur 'K', cela vous donnera un maximun d'énergie.
(Vincent LAGALL).

● Evitez de tirer sur les aliens, fonçez leur dessus, vous gagnerez plus de points. En contre partie faites attention au niveau du bouclier. (Et même que ça marche sur Atari)

● Ne vous creusez pas la tête à propos de l'icone Pilot Couch : pour obtenir le Nuclear Fuel, il suffit de détruire certains pirates et de récupérer leur cargaison. Contrairement à ce qu'affirment certains journaux concurrents, pour détruire la base spaciale ennemie, il n'est pas nécessaire de détruire les bases grons sur la planète la plus proche, et encore moins les satellites de défence. En fait, il suffit de sélectionner une vue extèrieure, de s'approcher de la base spaciale, et de s'arranger pour qu'elle frole la Neutron Bomb qui se trouve sous votre coque (si vous l'avez fait construire bien sur). A ce moment, la bombe explose, ainsi que la base spaciale, et tu as gagné. Comment? Que dites-vous? Nous sommes bien morts dans l'explosion? Aucune importance? Le programme ne s'intéresse pas à votre mort, mais à votre à votre victoire, et votre score final n' en est pas amoindri.
(Alain XERRI).

SUPER CYCLE

CPC

```
1 REM Temps infini sur SUPER CYCLE version Disquette.
10 C=256*PEEK(&BE43)+PEEK(&BE42):FOR D=C TO C+24:POKE D,Ø
20 NEXT D:CAT:B=Ø:FOR I=&AØØØ TO &A153:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B=34777 THEN CALL &AØØØ:END
4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø DATA 175,2Ø5,14,188,243,221,33,51,161,33,Ø,192,34,163,16Ø
6Ø DATA 62,21,5Ø,228,16Ø,62,18,5Ø,54,161,5Ø,6Ø,161,2Ø5,12Ø
7Ø DATA 16Ø,221,33,51,161,33,64,Ø,34,163,16Ø,62,1Ø,5Ø,54,161
8Ø DATA 5Ø,6Ø,161,62,17,5Ø,228,16Ø,2Ø5,12Ø,16Ø,33,64,Ø,17,Ø
9Ø DATA 128,62,229,174,119,35,27,122,179,62,229,32,246,62,5Ø
1ØØ DATA 5Ø,2Ø5,81,33,97,16Ø,17,161,82,1,23,Ø,237,176,49,56,Ø
11Ø DATA 195,139,62,32,68,73,83,75,32,8Ø,79,75,69,32,32,Ø,32
12Ø DATA 32,66,89,32,82,8Ø,77,32,32,62,1,2Ø5,3Ø,161,1,126,251
13Ø DATA 17,48,161,2Ø5,236,16Ø,126,183,32,246,17,51,161,2Ø5
14Ø DATA 236,16Ø,2Ø5,36,161,2Ø3,11Ø,4Ø,249,58,75,161,221,19Ø
15Ø DATA 3,32,235,17,57,161,33,Ø,8Ø,2Ø5,239,16Ø,33,249,255,25
16Ø DATA 126,23Ø,56,32,8,35,126,35,182,23Ø,127,4Ø,22,2Ø5,36
17Ø DATA 161,17,67,161,2Ø5,236,16Ø,2Ø5,36,161,2Ø3,1Ø2,32,24Ø
18Ø DATA 2Ø3,11Ø,4Ø,245,24,187,42,163,16Ø,17,Ø,16,25,34,163
19Ø DATA 16Ø,221,52,3,221,126,3,5Ø,6Ø,161,61,254,Ø,56,163,175
2ØØ DATA 2Ø5,3Ø,161,2Ø1,33,74,161,229,26,8,19,237,12Ø,135,48
21Ø DATA 251,135,56,5,26,12,237,121,13,62,6,61,32,253,8,61,32
22Ø DATA 232,237,12Ø,2Ø3,1Ø3,4Ø,12,254,192,56,246,12,237,12Ø
23Ø DATA 119,35,13,24,238,235,225,2Ø1,1,126,25Ø,237,121,2Ø1
24Ø DATA 17,55,161,2Ø5,236,16Ø,2Ø3,94,2ØØ,241,24,137,2,74,Ø,3
25Ø DATA 15,Ø,Ø,1,8,9,7Ø,Ø,Ø,Ø,65,2,73,42,255,2,7,Ø,255,255
26Ø DATA 255,255,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
```

ST

● Un petit truc qui va vous permettre d'être classé premier sans efforts.Quand la course démarre, ne bougez pas votre moto, et laissez-la ainsi jusqu'à ce que le temps soit fini de s'écouler.Le tableau des scores va apparaître, et vous serez classé au TOP.
(O. BALANTZIAN)

C 64

```
1Ø REM TEMPS INFINI pour SUPERCYCLE de LUCAS
2Ø FOR X=271 TO 296
3Ø READ C
4Ø S=S+C
5Ø POKE X,C
6Ø NEXT X
7Ø IF S<>3175
75 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø POKE 157,128
9Ø SYS 271
1ØØ  DATA  32,86,245,169,2Ø9,141,128,4,169,24Ø,141
11Ø  DATA  13Ø,4,96,72,77,8Ø,141,32,2Ø8,169,165,141
12Ø DATA 186,14,96
```

STARGLIDER

ST

● Si l'on entre en collision avec certains objets au lieu de les atteindre au laser, on obtient plus de points. Ceci n'est pas valable pour les missiles, mines, etc.... Le tableau ci-dessous indique la répartition des points. Si tu tournes tout de suite à gauche, en sortant de la première base, d'environ 18Ø°, tu apercevras le Starglider n°1. Si tu le descends, tu gagneras 2.ØØØ points.

OBJET	Laser	Collision
Drone	5ØØ	85Ø
ATV	1ØØ	25Ø
Tank	2ØØ	35Ø
Bute Fighter	12Ø	5ØØ
Skim Fighter	25Ø	55Ø
Juno Cannon	4ØØ	8ØØ
Lotus Starfighter	29Ø	6ØØ
Tri-launcher	2ØØ	41Ø
Pyramid launcher	275	45Ø
Laser base	5Ø	5Ø

CPC

```
1 REM Invulnéranilité et armes infinies
2 REM pour STARGLIDER version Disquette
1Ø MODE 1:BORDER:INK Ø,26:INK 1,Ø:INK 2,6:INK 3,2
2Ø  LOAD"loadpic.scr",49152:MEMORY 8191
3Ø  LOAD"K32",8192:LOAD"K16",49152
4Ø POKE 2586Ø,Ø
5Ø POKE 25443,195:POKE 25444,113
6Ø POKE 25353,195:POKE 25354,23
7Ø POKE 25398,195:POKE 25399,68
8Ø POKE 6299Ø,1:POKE 62991,1
9Ø POKE 6415,24:POKE 62992,1
1ØØ POKE 25843,24:POKE 25844,7
11Ø POKE 39112,Ø:POKE 39113,Ø
12Ø POKE 39114,Ø:CALL 63232
```

● Pour avoir tout à l'infini
POKE &F6ØE,&Ø1
POKE &65Ø4,Ø
POKE &F61Ø,&Ø1
POKE &64F3,&18

POKE &64F4,&Ø7
POKE &98C8,Ø
POKE &98C9,Ø
POKE &98CA,Ø

POKE &F6ØF,&Ø1
POKE &19ØF,&18
POKE &6336,&C3
POKE &6334,&71

SPHERICAL

CPC

● Pour avoir des vies infinies, rechercher avec votre éditeur de secteur, les octets :
5379ØØØØ8BØE6A
et les remplacer par
6ØØ4ØØØØ8BØE6A
ou
5379ØØØ98BA6A
et les remplacer par
6ØØ4454298BA6A
(Thierry MAHOUDEAU)

● Voici quelques codes :
Pour le JOUEUR 1 :
Niveau Ø9 : RADAGAST
Niveau 19 : YARMAK
Niveau 39 : ORCSLAYER
Niveau 59 : SKYFIRE
Niveau 75 : MIRGAL

Pour le JOUEUR 2 :
Niveau Ø9 : GHANIMA
Niveau 19 : GILIEP
Niveau 39 : MOURNBLADE
Niveau 59 : JADAWIN
Niveau 75 : GUMBACHACHMA
(Olivier BALANTZIAN)

AMIGA

● Voici les passwords pour les niveaux...:

1 joueur	lvl	2 joueurs
Radagast	09	Ghanima
Yarmak	19	Gliep
Orcslayer	39	Mournblade
Skyfire	59	Jadawin
Mirgal	75	Gumbachachmal

(Pierre BOUTAVANT)

STARQUAKE

Pour avoir les vies infinies :
POKE 3361,169
Pour les munitions infinies :
POKE 9559,169
Pour l'energie illimitée
POKE 3546,234
POKE 3547,234
SYS 3Ø75

Aprés un Reset faites:
-Pour être invulnérable:
POKE 3547,Ø
POKE 3553,Ø
POKE 3557,Ø
POKE 3299,229
POKE 33ØØ,12
-Pour avoir des munitions infinies:
POKE 9562,Ø
POKE 9566,165
SYS 3Ø75
Pour avoir des tirs automatiques:
Enfoncez la touches 'SHIFT LOCK'
Voici quelques codes de téléportation:
ASTRA CHASM
COSIN FEMUR
HYLIS KAPPA
MALIS MESON
METREOPTIC
PLASM POLAR
SIGMA XENON
Z.A.P
(Michel DURIN)

C 64

Code de téléportation :
VOREX, RALIQTALIS, ASCIO, DULON, QUORE, ANGLEELIXA, KRYZL, UPAZZ, INDO, LOPTIK, SNODY, ZODIA, AMBOR
(Damien BONVARLET)

Suppression des ennemis pendant le jeu :
POKE &111Ø,&C3

CPC

SPINDIZZY

Temps infini :
POKE &A831,&C9

CPC

```
1 "Vies et temps infinis  SPINDIZZY DISK
10 MODE 1:FOR I=49152 TO 49170
20 READ A:POKE I,A:NEXT:CALL 49152
30 DATA 33,64,0,17,192,176,62,106,205,161
40 DATA 188,62,201,50,94,168,195,0,176
```

```
1 REM Temps infini sur SPINDIZZY LIOTARD
10 F=679
20 READ A
30 POKE F,A
40 F=F+1
50 IF A<>255 THEN 30
60 SYS 679
70 LOAD
80 DATA 120,168,52,133,1,162,6,189,7,8
90 DATA 157,0,233,202,16,247,169,55,133
100 DATA 1,88,96,255
```

C 64

SWORD OF SODAN — AMIGA

Quelques indications pour réussir à SWORD OF SODAN. NIVEAUX :
1- Prendre le "magic zapper"; ne pas bouger et "tirer".
2- A la fin du parcours ne pas rester entre la paire des trois piqués (3 * 2 ok ???).
3- Pour les trucs : ne pas bouger et "tirer" en haut à droite.
4- Les deux canibales : ne pas bouger et "tirer" en bas à droite. Prendre le "power shield". Les deux animaux : ne pas bouger et "tirer" en bas à droite. Prendre le "hit strength in creased".
5- Les vampires : ne pas bouger et "tirer" en bas à droite. Prendre le "extra life". Prendre le "hit strength in creased".
6- Lorsque vous êtes entre la première torche et la première colonne, sauter. Tuer l'homme. Prendre le "magic zapper". Avant la troisième colonne, sauter.
7- Dés l'apparition des deux chauves-souris, s'arrêter et "tirer" en haut à droite. Utiliser un bouclier pour l'homme. Prendre le "magic zapper".
8- Attention à ce qui vous tombe dessus et aux pics sortant du sol. Rivière de feu : sauter deux fois, attendre un aller retour, sauter deux fois. Prendre le "extra life". En fin de parcours "tirer" sur "la boule de feu" que la statue a dans la gueule.
9- Prendre le "power shield". Passer la "chenille volante" en sautant par dessus la tête, prendre l'animal, reculer pour pouvoir manger la "chenille". Piège à eau : sauter pour pouvoir respirer.
10- De même qu'au niveau six.
11- Utiliser tout les "magic zapper" sur le magicien.
(Ludovic L.)

Comment avoir des vies infinies dans Sword of Sodan ? -Beuh...euh.. faut des pe..des pi..pokes!
-Niet!
-Hum!...euh...des daaatas?
-Niet!
-Bon! arrêtez vos bétises! Pour bidouiller dans Sword of sodan il faut un SecEditor! c'est tout! -NENNI!!!
-Comment ça! nenni!
Pour être immortel, chargez le jeu, sélectionnez l'homme, faites vous massacrer au premier tableau. Ensuite, choississez la femme et hop! vie infinie!
Moralité: Chez Discovery Software, c'est tous des gros vicieux!

Au début du jeu, quand une belle image vous demandera de choisir entre "héros et héroïne", maintenez le bouton de feu enfoncé et choisissez votre personnage. Ceci vous donnera... des vies infinies!!!
(GACH Jean luc)

STARRAY — AMIGA

Tape à n'importe quel moment, le mot 'AL YANKOVIC' et d'appuyer sur F5 pour avoir de l'énergie infinie et F6 pour compléter un stage.

```
10 REM vies infinies pour STARRAY
20  DATA  43FA,0066,23C9,0000,0010,2A7C,0005,1000
30  DATA  2C79,0000,0004,93C9,4EAE,FEDA,2B40,0010
40  DATA  224D,4EAE,FE9E,227C,0005,0000,4280,4281
50  DATA  41F9,00FE,88C4,4EAE,FE44,4A80,6600,0052
60  DATA  247C,0007,F000,234D,000E,337C,0002,001C
70  DATA  234A,0028,237C,0000,1000,0024,237C,0000
80  DATA  2C00,002C,4EAE,FE38,41FA,0010,23C8,0007
90  DATA  F41C,5339,0007,F05A,4ED2,41F9,0003,C670
100  DATA  20FC,4E71,4E71,30FC,4E71,4EF9,0003,8000,4E75
110  B=0
120  FOR N=401408& TO 401552& STEP 2
130  READ A$:A=VAL("&H"+A$):B=B+A
140  POKEW I,A:NEXT
150  IF B<>420627& THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
160  ADD=401408&
170  PRINT "METTEZ VOTRE DISQUETTE"
180  PRINT "ET APPUYER SUR RETURN"
190  INPUT A$
200  CALL ADD
```

SWITCHBLADE

AMIGA

G:GAUCHE - D:DROITE

Il s'agit uniquement du plan à suivre pour terminer le jeu. La solution n'indique pas les petits ennemis que vous trouverez tout au long du jeu et qui se détruisent facilement grâce au coup de pied donné en bas (laisser le bouton de feu appuyé jusqu'au maximum puis lâchez-le). Au début du jeu, aller à D jusqu'à la plate-forme, s'y laisser tomber. Aller à D, prendre l'échelle à D et descendre le plus bas possible (ne pas oublier la potion). Aller à G et descendre, prendre à D en continuant sur le mur, continuer à D et casser le mur, continuer à descendre le plus possible, puis à G sur le mur, descendre et prendre à G le plus possible, casser les murs qui sont derrière les caisses, puis revenir à D jusqu'à l'échelle, descendre d'un étage, casser les murs à G, y aller et descendre le plus possible. Aller à D pour casser le mur puis revenir aux caisses: donner un coup entre la petite et la grande caisse: vous avez des couteaux, reprendre l'échelle à D pour descendre et tomber à G le plus bas possible et prendre à D jusqu'à la prochaine échelle, monter sur la caisse à D et sur l'étau puis aller à G au-dessus des caisses: vous trouverez une épée, continuer à G, redescendre et reprendre à D jusqu'à l'échelle: descendre et prendre le S (attention à la chute) et remonter d'un écran jusqu'à l'animal et le tuer, casser le mur de D, continuer à D et prendre l'arme qui tombe, monter à droite jusqu'au trou et casser le mur à G et prendre les bulles qui tombent: 1ØØØ points puis revenir à D: casser le mur et prendre le N puis redescendre à G et prendre l'échelle pour descendre.

Arrivé en bas, aller à G et sauter pour aller derrière le mur: prendre toujours à G et tomber, prendre l'arme à D (agrandit la force de votre épée), continuer à D jusqu'à l'échelle et monter, prendre à G en montant et prendre l'échelle puis aller à D et reprendre l'échelle, ne pas monter entièrement: casser le mur à D à mi-hauteur, continuer à D pour y prendre l'arme et revenir à l'échelle et monter, aller à D, casser la jarre: poignard et prendre l'échelle puis à G: s'arrêter derrière les caisses et donner un coup de pied: 4ØØ points puis monter et prendre l'échelle à D puis à D, donner un coup derrière le tuyau: 7ØØØ points et faire attention aux mines puis prendre l'échelle, prendre l'arme tombée à G et continuer à D en montant puis aller à D jusqu'à la première échelle: monter et aller à G puis revenir à D, redescendre et prendre la deuxième échelle: prendre les armes et redescendre, puis aller à D jusqu'à la première échelle et aller à D jusqu'aux caisses: donner un coup vaut 7ØØ points, prendre l'échelle pour casser la jarre pour avoir le Ø puis redescendre et aller à G avant le bas de l'écran pour casser la jarre afin d'avoir des shurikens et revenir à D pour prendre l'échelle et descendre puis aller à G et à D pour prendre l'épée et tomber ensuite dans le trou puis aller à G pour avoir le A et revenir à D pour prendre l'échelle et descendre puis aller à G pour casser la jarre: shurikens et continuer à G pour tuer le monstre et casser le mur: ne pas prendre la première échelle mais la deuxième pour descendre puis casser le mur à droite: y aller pour avoir des bonus et revenir jusqu'à la première échelle pour descendre et casser la jarre et continuer à G jusqu'à la jarre pour avoir le T et continuer à G et sauter pour prendre l'échelle pour descendre et récupérer l'épée puis continuer de descendre à G complètement et aller à D pour prendre l'échelle et descendre puis aller à G le plus possible pour avoir une épée plus longue et revenir à D pour casser toutes les jarres pour avoir des shurikens et revenir à G puis remonter et aller à D pour redescendre avec l'échelle et casser la jarre pour avoir le X puis remonter et aller à G et redescendre à D et continuer à D jusqu'à l'échelle puis descendre jusqu'au bas de l'échelle et aller à G puis descendre avec l'échelle pour avoir une arme (Tridents) et remonter, prendre ensuite à D et descendre à D afin de casser le mur, continuer à D et tuer le monstre puis continuer à D: attendre qu'une arme tombe et la prendre. Descendre grâce à l'échelle puis aller à G pour prendre une arme en faisant attention aux pointes sortant du sol: casser le mur et continuer à G pour récupérer des armes et revenir à D puis monter tout en haut grâce à l'échelle puis prendre l'échelle située à G, prendre ensuite à D et casser le mur pour avoir le R et l'EXTRA LIFE, aller toujours à D pour prendre les rubis et casser le mur: continuer à D pour récupérer une plus grande épée puis revenir complètement à G jusqu'à l'échelle et descendre, aller ensuite à D, récupérer les bonus et le S, puis toujours à D, aller derrière le mur et monter en allant à D puis prendre l'échelle et aller à G pour casser la jarre. Prendre à D jusqu'au mur et revenir à G jusqu'à l'échelle et monter puis casser la jarre afin d'avoir des boules de feu et aller à G puis monter et prendre l'échelle située à D et monter, puis monter en allant vers la G puis à D derrière le mur et casser la jarre pour avoir le U et descendre, puis prendre l'échelle et casser toutes les jarres pour avoir des bonus et continuer à descendre pour avoir le X, aller à G et prendre l'échelle puis continuer toujours à D puis prendre en haut à D et continuer à avancer à D, descendre ensuite pour récupérer l'épée et d'autres bonus, et continuer à descendre le plus possible, de temps à autre pendant la descente, casser les murs pour récupérer des bonus puis arrivé en bas, aller à G et récupérer les bonus, continuer à G et prendre les bonus qui tombent et monter les escaliers à G pour récupérer une arme et continuer toujours à G le plus possible jusqu'au MONSTRE FINAL. Il faut absolument tuer le monstre pour terminer le jeu car si on va à G en bas en évitant le MONSTRE, il y a des flammes qui sont impossible à détruire qui indiquent la fin du jeu. (PEYROU Jérôme).

SHADOW OF THE BEAST

AMIGA

Dans la plaine, ne pas essayer de descendre dans le puis, il ne sert qu'à remonter. Donc aller vers la gauche, dans l'arbre. Descendre jusqu'à la clé, se laisser tomber et prendre les vies. Remonter et aller jusqu'au monstre qui crache du feu, se baisser quand il crache, et taper dans la boule bleue jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Ceci vous donne une arme qui permet de tuer le premier monstre. Revenir en arrière, prendre le raccouci (A) et ainsi vous arrivez en (B). Tuer le monstre en le suivant quand il recule, et reculer quand il avance.

Ensuite sous terre, monter à la première échelle rencontrée, baisser le levier (barrière protectrice pour le monstre final), monter toujours et prendre la clé; descendre et aller jusqu'au "super poing". Ensuite aller abattre le monstre final (il y en aura d'autres).

Une fois remonté par le puis, aller à droite jusqu'au château, ramasser les vies en passant, elles sont dans des tas de pierres. Avant d'entrer dans le château, continuer un peu et prendre la torche. Entrer maintenant, monter et prendre l'outil tout en haut à droite. Redescendre par l'extrême gauche, prendre l'arme. Devant la barrière magnétique, se baisser, cliquer, la barrière disparaît (grâce à l'outil).Tirer ensuite dans l'oeil central du monstre. Prendre le propulseur. Pas de plan pour le territoire suivant puisque c'est un banal shoot them up, donc tout droit jusqu'au bout; idem pour la plaine rouge jusqu'au pilon final. Voila bon courage ! **(Etienne JANEL)**

SPY HUNTER

C 64

```
10 REM Vies infinies pour SPY HUNTER
20 FOR I=320 TO 347:READ A
30 POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
40 IF B<>3239 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 PRINT "Inserez votre original"
60 INPUT "Appuyer sur RETURN";A$
70 SYS 320
80 DATA 37,109,230,174,88,146,248,8,174,6
90 DATA 146,249,8,81,18,13,77,82,85,174
100 DATA 178,146,68,159,37,137,260,101
```

SIM CITY

Milton, Keynes ou Gotham City:
La construction d'une bonne ville est la règle d'or. Pour faire prendre à cette dernière un bon départ, construisez des zones d'habitat concentrées selon leurs caractéristiques (quatre ou cinq ensemble). Il est préférable de séparer les zones, spécialement lorsqu'il s'agit de quartiers résidentiels et industriels : les gens ne désirent pas habiter dans des maisons avec des usines de colle et de raffineries d'huile à côté de leur porte ! Les quartiers commerciaux cependant, peuvent être installés tout près des quartiers résidentiels. En fait c'est un atout de les avoir assez près car la communication est rendue plus simple tout comme la circulation. La valeur du terrain est importante. Plus la propriété paraîtra agréable, plus les gens souhaiteront y habiter. Si vous désirez que les gens se bousculent au portillon, construisez des quartiers résidentiels le long d'une côte et observez les prix monter en flèche.

Mort et Taxes :
Vous devez prendre garde aux contrôles fiscaux : si vous augmentez trop les charges et impôts, les gens iront voir ailleurs. Si vous les fixez trop bas, vous ne recevrez pas assez d'argent pour faire tourner vôtre ville. Cependant, il existe une solution simple : au tout début du jeu, placez la barre des impôts à zéro (TAX RATE) jusqu'en novembre. Maintenant faites grimper les impôts au maximum : 20%. Lorsque l'année se terminera vous recevrez le maximum d'impôts de tout le monde. Lorsque cela se produira, réduisez les taxes à zéro une fois de plus et répétez le procédé. La raison pour laquelle cela marche réside dans le fait que les Sims nécessitent deux mois pour réagir à un changement d'impôts.
Un bon système routier ne peut être efficace que s'il satisfait les besoins de communication de la ville. Sans cela il n'y aurait pas lieu de parler de ville. Mais à mesure que la ville grandit, de plus en plus de Sims arrivent et entraînent par conséquent une augmentation de circulation sur les routes et des problèmes de congestion. Pour éviter cela, prévoyez en construisant des routes à double ou triple voies afin de rendre à la circulation la fluidité nécessaire, ou créez des itinéraires spéciaux "Short cuts", permettant aux Sims d'éviter les zones embouteillées. Construire une voie de chemin de fer est une bonne solution également. Avec une voie ferrée circulant au travers des sites-clés de la ville, moins de voitures occuperont la route. Le seul problème réel reste ici l'argent : en effet, un chemin de fer coûte deux fois plus cher à construire et à entretenir qu'une route. Pour cette raison, il est préférable de ne pas entreprendre la construction d'une voie ferrée avant de disposer d'un maximum d'argent.
Placez les casernes de pompiers et commissariats à l'intérieur et près des quartiers les plus aménagés. Situer les casernes de pompiers autour de la métropole augmente la protection face au feu. Exceptées les catastrophes naturelles, quasiment rien n'est à craindre; malheureusement les Sims ne veulent pas le savoir et ne sont satisfaits que lorsque vous leur assurez une protection efficace. En ce qui concerne la criminalité c'est autre chose : elle est supérieure dans les quartiers qui ne sont pas sous contrôle policier. Alors créez un ou deux autres commissariats lorsque les services de police sont sous payés. Assurez-vous que les représentants de la loi reçoivent toujours leur argent, même si cela doit se faire aux dépends des services de transports ou de lutte anti-incendies.
(C.COPPOLA)

TOUS

-Ne pas acheter de routes; on peut les remplacer par des rails, par conséquent moins de pollution et aucun trafic
-Mettre des polices assez régulièrement
-Espacer les usines pour éviter des concentrations entrainant de fort pourcentage de pollution
-Mettre les taxes à zéro et ne les mettre à 20% qu'en décembre, ainsi la population ne s'en plaint pas
-Dès qu'il vous reste 9$, détruire un carré (industrie, résidence ou commerce) ainsi il ne restera que -1$: sauver la partie puis la recharger, vous vous retrouver avec 20000$!!!
(JOUANDEAU Alexandre).

AMIGA

SPACE QUEST III

ST

Aller au Nord, puis à l'Est, monter sur un élévator. Attendre d'être dans l'écran où il y a le broyeur, puis tapez "**get up jump**". Allez à gauche (trois fois), puis arrêtez vous au dessus de la machine "**enter machine**". Suivre le rail vers la droite pendant six tableaux. Arrêtez vous au milieu du rail "**press button**". Aller quatre tableaux à droite. Arrêtez vous en premier plan, devant le tournant "**press button**". Aller à gauche (quatre fois) et arrêtez vous devant la plate-forme "**leave machine**". Allez dans le trou, allez à coté du mur Ouest et tapez "**cook hole**" jusqu'à ce que sa description apparaisse "**take generator**". Allez près de l'échelle "**climb**". Notez l'endroit où vous êtes, puis allez au nord, et à l'est jusqu'à ce que vous soyez dans le tunnel. Allez près des fils de gauche, et tapez "**take wire**". Puis allez à droite, un rat va vous dévaliser, allez alors deux fois à gauche, puis au sud, et aller à l'endroit où il y a l'échelle "**climb**". Puis allez près du trou sur le mur Ouest et tapez "**take reactor, take wire**". Puis remontez par l'échelle **(climb)**. En haut, ne bougez pas et tapez "**take ladder**". Puis allez au Nord, et trois fois à l'Est, allez près de la fenêtre cassée du vaisseau "**enter window**". Allez près du réacteur droit (pour voir) du vaisseau au millieu en passant devant la cabine de pilotage, puis tapez "**put ladder climb**". Aller près du sas "**open hatch, put reactor in compartement, put wire on reactor, sit, look screem, 7, 1, 3, 8, f, espace, look screen, z, 1, 1, 2, 5, 3**". Vous allez alors atterir sur une planète. Attention aux scorpions. "**press button**". Allez deux fois au nord, puis deux fois à l'est. Entrez dans le magasin "**sell gem**". Acceptez quand il vous propose 425 buckazoids "**buy stickle, buy hat, buy thermoweave, go out**". Allez à l'ouest, puis entrez dans la porte (dans le pied) . Allez dans l'ascenseur "**press button**". Montez à l'étage supérieur. Allez près de la corde qui est au premier plan. Attendez que le terminator soit près de vous (pas trop), même s'il ne vous parait pas être dans l'axe de la corde "**take rape**" puis descendez à l'étage inférieur. Allez près de ses débris "**take belt**". Puis retournez dans l'ascenseur. Allez deux fois au Sud, et entrez dans le vaisseau "**sit, cook screen, 1, 3, look screen, 2, 1, 2, 5**". Allez près du jeu video "**look game, insert buck**". Et jouez jusqu'à ce que votre score soit augmenté de 100 points (Fe), allez près du vendeur, au comptoir "**order , 1, return (trois fois), give 1 buck**". Allez à une place libre "**eaur**". Puis retournez dans votre vaisseau "**enter ship, sit, look screen, 2, 1, 2, 5, 3, get up, wear thermowave, press button**". Allez à l'ouest, et passez les blocks de pierres , allez au sud, attendez le départ des pirates, allez près de la perche "**take perche**". Allez près de la valise "**take detonator**". Allez deux fois à droite, puis deux fois en haut, descendez les escaliers (à gauche), et allez près de l'échelle qui est sur la grosse machine, "climb". Allez près du trou "**put detonator in hole**". Puis de l'échelle et remontez l'escalier, allez deux fois en bas, puis deux fois à gauche, montez "**use pole**". Retournez dans le vaisseau "**sit cook screen ,3, look screen, 2, 1, 1, 1, 2, 5, 3**". Allez en bas "**wear belt. Use belt. Enter complex**". Allez dans la base, allez près du bouton du mur "press button" entrez dans l'ascenseur, allez vers le bas, vous verrez une porte sur le mur de droite, passez la, vous verrez une porte sur le pylone central, entrez y "**look closet, take uniform, wear uniform**". Sortez, allez en bas, et entrez dans la première porte à droite, là, c'est assez complexe, vous êtes déguisé en personnel de l'entretien. Vous devez donc nettoyer toutes les poubelles que vous verrez en s'approchant de celles-ci et en tapant "**use vaporizer**". Allez donc en haut, dans le bureau du boss. Sortez-en, et allez à droite. Retourner à gauche, et entrez dans le bureau du boss. Allez près du coin (en bas a droite) de la table, et tapez "**get key card**". Puis descendez, allez à gauche, dirigez vous vers la photo du boss (en bas), prenez la (get photo), allez vers la photocopieuse "**photocopy photo**" et allez replacer la photo à son endroit initial (put photo). Sortez, descendez et allez devant la première porte à droite, et entrez y, allez devant les deux cubes de glace. Puis attendez lorsque vous combattrez le robot, attendez votre adversaire, puis pressez "**j**" au moment propice, de cette manière vous l'aurez. Là, il faudra allumer le bon bouclier (l'ordinateur vous le dit en bas à gauche), et avoir les cinq vaisseaux qui viennent par derrière, n'en marquez aucun (O) (Fe)...
(Sébastien Le Charpentier)

SORCERY +

1ère PARTIE:

LISTE DES OBJETS	LISTE DES ARMES ET MONSTRES
1-BOUTEILLE	C-COCHON
2-CLEF	F-FANTOME
3-LIVRE DE MAGIE(spell book)	M-MASSE D'ARME (ball and chain)
4-CHANDELIER(fleur de lys)	E-ETOILE(schooting star)
5-COURONNE(jewelled crown)	P-EPEE(strong word)
6-GOBELET(goblet of wine)	O-OEIL
7-CALICE(golden chalice)	B-BUCHER
8-BAGUETTE MAGIQUE (magic wand)	S-SAC DE SORTS (sack of spell)
9-PARCHEMIN(scroll)	T-TETE
10-ARMOIRIE(coat of arms)	H-HACHE(sharp axe)
11-LYRE(little lire)	A-SORCIERE
12-LUNE(sorcery moon)	

SOLUTION DE LA PREMIERE PARTIE:
Pour gagner la première partie, il faut délivrer 8 sorciers, et se rendre à la case marquée FIN MUNIE DE L'OBJET No 5 (la couronne) puis se placer sur la colonne du haut et attendre. Pour délivrer les 8 sorciers, il faut à chaque fois se munir d'un objet; les objets correspondant aux sorciers sont indiqués dans un cercle avec une flèche dirigée vers le cachot. IMPORTANT: Si vous ne vous munissez pas de la couronne (OBJET N°5) avant de rentrer et de se mettre sur la colonne du haut, la seconde partie du jeu ne pourra être terminée.

INDICATION POUR TUER LES MONSTRES ET AUTRES.
L'étoile peut tuer tout.
Le sac de sorts également.
L'épée ne peut tuer que les sorcières (A).
La hache (H) ne peut tuer que les fantomes (5).
La masse d'arme (M) peut tuer les têtes de cochon (C), l'oeil (O), la tête (T).

Dans la première partie, à chaque début de jeu, vous pouvez vous retrouver à différents endroits (marqués DEPART sur le plan) à vous de vous trouver.
Faites attention aux flèches "à sens unique" sinon gare aux mauvaises surprises!.
Pour se recharger en énergie il faut trouver un bucher (B dans la légende) et se mettre dessus, mais ATTENTION certains vous enlèvent de l'énergie et se ne sont pas forcément les mêmes chaque fois!!.
Pour ouvrir portes, trapes, etc... prendre l'objet indiqué dans un cercle avec une flèche indiquant la porte.

Les sorciers sont indiqués par un N suivit d'un chiffre(de 1 à 8).
N'OUBLIEZ PAS LA COURONNE!!!!

2ème PARTIE:

LISTE DES OBJETS	LISTE DES ARMES ET MONSTRES.
1-COEUR(golden heart)	H-CRUCIFIX(holy cross)
2-BOUTEILLE(glass bottle)	C-CADUCE(bird of peace)
3-GRANDE CLEF(large key)	M-MASQUE(kite of doom)
4-CLEF DE PORTE(key to the gate)	R-ROBOT
5-CLUB(wooden club)	S-SORCIERE
6-CLOCHE(widing ringer)	SV-SORCIERE VOLANTE
7-FLAMMES(pilot light)	A-ARCS ET FLECHES (bow and arrow)
8-CASSETTE(strangeloop cassette)	G-GOUSSE D'AIL(clove of garlic)
9-LIVRE(amstrad user)	BB-BUCHER(BON)
10-DEGUISEMENT(???????)	MB-BUCHER (MAUVAIS)

SOLUTION DE LA SECONDE PARTIE:
Pour gagner cette seconde partie, et le jeu, il faut réunir 4 coeurs (objet N°1) et les offrir en sacrifice au taureau qui se trouve dans la salle marquée FIN. En arrivant dans cette seconde partie, vous avez en main 1 des 4 coeurs qu'il faut (la couronne s'est transformée en coeur, voilà pourquoi il la fallait absolument), 2 autres coeurs se trouvent dans une salle avant la salle de la FIN (marquée FIN!!), donc il n'en reste plus qu'un à trouver, et il est à l'intérieur d'une "cage", pour le "délivrer" il faut l'objet N°8 comme marqué sur le plan.

INDICATION POUR TUER LES MONSTRES ET AUTRES.
Le masque (M) peut tout tuer.
Les arcs et flèches (A) également.
Le crucifix (H) sert à tuer les sorcières (S).
Le caducé (C) sert à tuer les sorcières volantes (SV).
La gousse d'ail (G) sert à tuer les robots (R).

CPC

Indication:
Les BB (bon bucher) servent à se recharger en énergie.
Les MB (mauvais bucher), eux, vous enlèvent de l'énergie.
Pour ouvrir portes, trapes et autres, procéder comme dans la 1ère partie.
Attention aux sols qui se dérobent sous vos pieds(indiqués sur le plan par des pointillés).
(GONDRAND Denis).

Pour délivrer le sorcier: Dans le tunnel, il faut "the magic wards". Dans le palace, il faut "the little lyre". Dans the outer sanctum, il faut "the speel book". Dans the wine cellar, il faut the "solder chalice". Dans storenenge, il faut "the sorcer's moon". Dand the wastelands, il faut "the soblet of wine". Dans le donjon, il faut "the scrool". Dans the strongroom, il faut "the jewel crown". Normalement ce truc marche aussi pour le ST. (Jérôme GUENIF)

AMIGA

ST

Vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier "SORC.PRG" les octects : 5339ØØØØ7B52 par 6ØØ4ØØØØ7B52. (GL)

Pour avoir 99 points d'énergie, il faut taper :
GASMASKWHEELERWANTS
ENERGY.
Pour aller au deuxième niveau, il faut taper :
GASMASKWHEELERWANTS
LEVEL 2.
Pour avoir 1000 points de score supplémentaire, il faut taper
GASMASKWHEELERWANTS
CHEAT.
Et enfin pour ne plus être invulnérable, il faut taper
:
GASMASKWHEELERWANTS
death.
Si avec tout ça vous n'arrivez toujours pas à aller à la fin de ce jeu, faites-en cadeau à votre voisin.

Marc LECONTE

SORCERY+

Legende

Les ennemis

1.Le fantome
2.L'oeil
3.L'esprit
4.La tete souriante
5.Le sanglier

Les objets

1..ume masse d'arme
2..La foudre
3..un livre de sortileges
4..une epee
5..une grosse bouteille
6..un calice
7..une hache
8..un chaudron
9..une fleur de lys
10.un sac de sorts
11.une clef
12.une baguette magique
13.une lune de sorcier
14.une couronne
15.un blason
16.un parchemin
17.une lyre
18.un gobelet de vin

Les lieux

you are:

1..above the chateau
2..near the chateau
3..in the wood
4..near the village
5..in the chateau
6..in the tunnel
7..in the wasterlands
8..outside the castle
9..in the castle
10..in the donjon
11..at the waterfall
12..near the palace
13..in the palace
14..in the strongroom
15..in the tunnel mouth
16..near stonehenge
17..at stonehenge

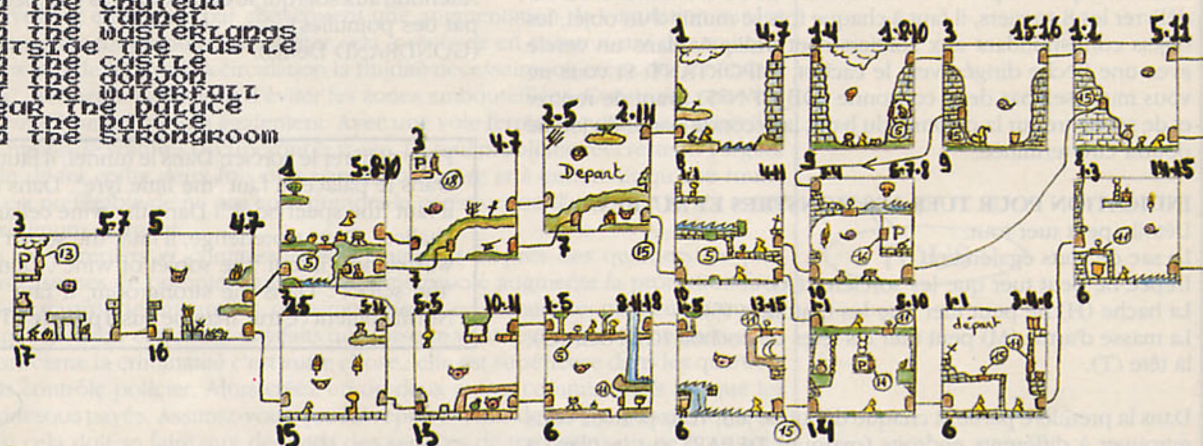
numéro(s) des ennemis — numero des objets

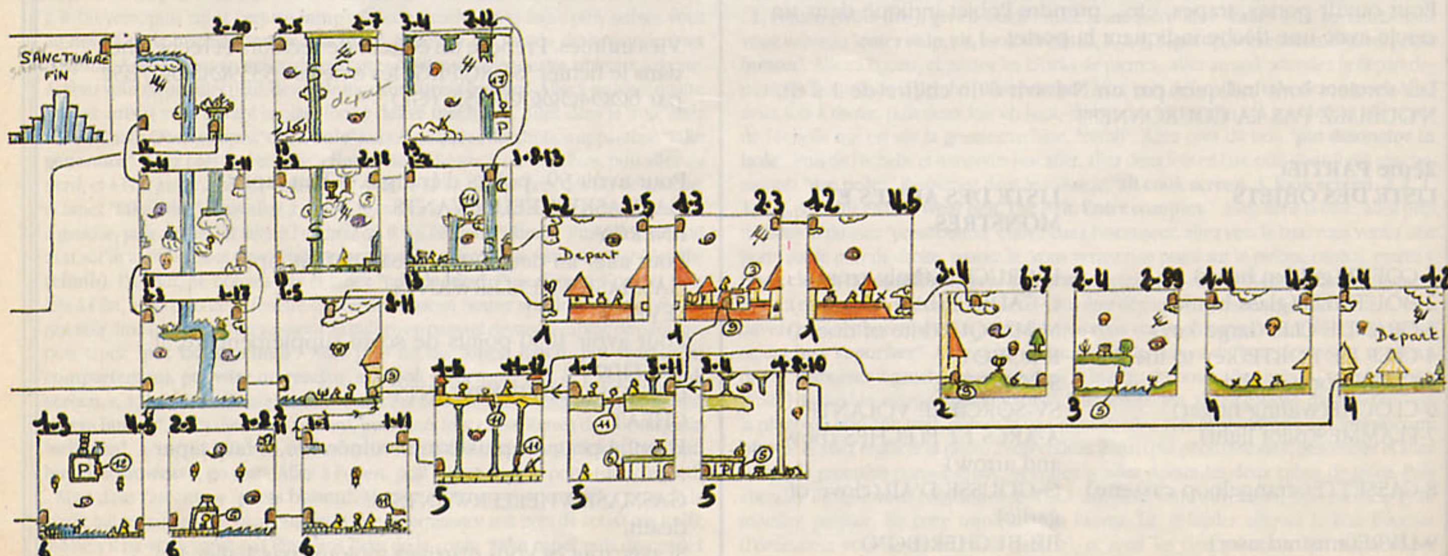
numéro du lieu

→ : sens obligatoire

P : prisonier.

: porte s'ouvrant avec l'objet n° x







T

TERRAMEX

● Pour avoir des vies infinie, prenez votre éditeur préféré, et rechercher dans le fichier 'Z.PRG' les octets ØØ ØØ ØØ B1 53 ØØ et les remplacer par ØØ ØØ ØØ B1 4E 71.
(Pierre BERTHOMME)

ST

CPC

```
1 'Vies infinies,invulnérabilité,enlève les ennemis
2 'sur TERRAMEX version Cassette
10 MODE 1:FOR N=96 TO 148:READ A:POKE N,A:NEXT
20 POKE 132,Ø:POKE 137,2Ø1:POKE 142,2Ø1
30 PRINT "INTRODUISEZ TERRAMEX...":CALL &BB18
40 CALL 48439:MEMORY 16383:MODE Ø:LOAD"!",&4ØØØ:CALL 96
50 DATA 243,33,Ø,64,17,Ø,1,1,Ø,2,237,176,33,117,Ø
60 DATA 34,153,1,195,15,1,33,131,Ø,34,67,92,195,Ø
70 DATA 64,62,167,5Ø,33,1Ø4,62,2,5Ø,17,69,62,6,5Ø
80 DATA 24Ø,124,62,225,5Ø,18,1Ø4,195,228,68
```

AMIGA

```
REM De Jean-Michel SCHEIWILLER
TOT=Ø
FOR N=2498556& TO 25ØØØ1& STEP 2
READ A$
A=VAL ("&H"+A$)
TOT=TOT+A
POKEW N,A
NEXT N
IF TOT <> 636529& THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS.":END
CHEAT=249856&
CALL CHEAT
DATA 61ØØ,ØØ46,337C,ØØØ2,ØØ1C,42A9,ØØ2C,237C
DATA ØØØØ,Ø4ØØ,ØØ24,237C,ØØØ3,ØØØØ,ØØ28,2C79
DATA ØØØØ,ØØØ4,4EAE,FE38,41FA,ØØØE,23C8,2C79
DATA ØØCE,4EF9,ØØØ3,ØØØC,13FC,ØØFF,ØØØØ,D4ED
DATA 2C7C,ØØØØ,4CØØ,4ED6,2C79,ØØØØ,ØØØ4,93C9
DATA 4EAE,FEDA,45FA,ØØ9C,248Ø,43FA,ØØ86,4EAE
DATA FE9E,43FA,ØØ2E,428Ø,4281,41FA,ØØ14,4EAE
DATA FE44,43FA,ØØ1E,45FA,ØØ6A,234A,ØØØE,4E75
DATA 7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465,7669,6365,ØØØØ
```

CPC

```
10 'Vies infinies sur TERRAMEX version Disquette
20 MEMORY &9FFF:FOR I=&AØØØ TO &AØ8F:READ A$
30 POKE I,VAL("&"+A$):B=B+VAL("&"+A$):NEXT
40 IF B<>15Ø47 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS" ELSE CALL &AØØØ:B=Ø
50 DATA Ø1,ØA,AØ,21,8E,AØ,CD,D1,BC,C9,12,AØ,C3,21,AØ,C3,5B,AØ,4C,49
60 DATA D4,45,43,D2,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,F5,AF,32,8D,AØ,F1,FE
70 DATA Ø3,2Ø,38,DD,7E,ØØ,DD,56,Ø2,DD,6E,Ø4,DD,66,Ø5,C6,ØØ,1E,ØØ,F5
80 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,F1,C5,4F,F5,3A,8D,AØ,FE,ØØ,28,Ø6,F1,CD,4E,C6
90 DATA 18,Ø4,F1,CD,66,C6,C1,CD,18,B9,C9,F5,AF,3C,32,8D,AØ,18,C3,21
100 DATA 7Ø,AØ,7E,FE,ØØ,C8,CD,5A,BB,23,18,F6,4E,4F,4D,42,52,45,2Ø,44
110 DATA 27,41,52,47,55,4D,45,4E,54,53,2Ø,49,4E,43,4F,52,52,45,43,54
120 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ED,5B,42,BE,21,8D,ØØ,Ø1,19,ØØ,ED,BØ,C9,24,ØØ,Ø3
130 DATA Ø7,ØØ,AA,ØØ,3F,ØØ,CØ,ØØ,1Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØF,2A,52,E5,Ø2,Ø4,ØØ,ØØ,FF
150 FOR I=&8Ø TO &8Ø+37:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+A:POKE I,A:NEXT
160 IF B<>2514 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
170 INK Ø,Ø:BORDER Ø:INK 1,26:MODE 1
180 LOCATE 5,10:PRINT "1 - Mettre des vies infinies"
190 LOCATE 5,12:PRINT "2 - Enlever les vies infinies"
500 T=512:POKE &8D,Ø:POKE &9C,&18:POKE &A1,LOG(T)/LOG(2)-7
510 POKE &A2,T/128:CALL &8Ø:LOCATE 12,5:PRINT "TERRAMEX"
520 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 52Ø
530 |LIT,&4ØØØ,2Ø,&12
540 IF PEEK(&4Ø8A)=255 THEN 57Ø
550 IF PEEK(&4Ø8A)=4 THEN 57Ø
560 CLS:PRINT "Il ne s'agit pas d'une disquette originale":END
570 IF B$="1" THEN POKE &4Ø8A,255
580 IF B$="2" THEN POKE &4Ø8A,4
590 |ECR,&4ØØØ,2Ø,&12:ùCPM
```

TARGET RENEGADE

```
10 REM Temps et Vies infinis
20 REM Pour TARGET RENEGADE version cassette
30 MEMORY &5000
60 FOR I=&BE00 TO &BE36
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT
90 IF B<>5189 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 LOAD"tr":CALL &BE00
110 DATA 33,22,189,54,195,35
120 DATA 54,14,35,54,190
130 DATA 195,48,154,33,23
140 DATA 190,34,68,166,195
150 DATA 8,166,221,33,178
160 DATA 168,17,0,1,205
170 DATA 65,168,33,42,190
180 DATA 34,91,169,195,220
190 DATA 168,33,206,4,54
200 DATA 0,33,40,15,54
210 DATA 201,195,0,1,0
```

```
10 REM Vies infinies sur TARGET RENEGADE version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 1:PRINT"QUAND VOUS VERREZ APPARAITRE: Read Error"
30 PRINT:PRINT"Il suffit de taper ESPACE et tout marche impec..."
40 FOR I=&A000 TO &A000+185:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
50 IF B<>20529 THEN PRINT"POUF ERREUR DATAS":END
60 CALL &A000
70 DATA 21,00,01,11,02,06,3E,16,CD,44,A0
80 DATA 21,24,A0,11,40,00,D5,01,20,00,ED
90 DATA B0,D1,21,E2,25,36,C3,23,73,23,72
100 DATA C3,00,01,21,CE,04,36,00,00,00,00
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,31,F8,BF,C3
130 DATA E5,25,22,BA,A0,ED,53,BC,A0,F5,0E
140 DATA 07,CD,0F,B9,ED,5B,BC,A0,1E,00,CD
150 DATA 63,C7,01,7E,FA,3E,01,ED,79,01,7E
160 DATA FB,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A
170 DATA BD,A0,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,BC
180 DATA A0,F5,CD,5C,C9,3E,03,CD,5C,C9,F1
190 DATA CD,5C,C9,3E,11,CD,5C,C9,3E,FF,F3
200 DATA CD,5C,C9,2A,BA,A0,CD,E5,C6,22,BA
210 DATA A0,FB,CD,1C,C9,F1,3D,B7,C8,F5,3A
220 DATA BC,A0,3C,32,BC,A0,FE,06,20,AB,3E
230 DATA 01,32,BC,A0,21,BD,A0,34,18,97
```

CPC

```
10 REM Vies et Temps infinis pour
20 REM TARGET RENEGADE de J.M BURGESS
30 FOR A=2816 TO 2922:READ B:POKE A,B:C=C+B:NEXT
40 IF C=11407 THEN SYS 2816
50 DATA 162,89,189,17,11,157,128,1,202,16,247
60 DATA 162,255,154,76,128,1,32,86,245,168,144
70 DATA 141,240,3,169,1,141,245,3,76,167,2
80 DATA 169,32,141,84,3,169,162,141,85,3,169
90 DATA 1,141,86,3,76,0,8,169,176,141,111
100 DATA 1,169,141,112,1,173,18,208,96,169
110 DATA 0,141,133,135,169,1,141,213,128,76,0,38
120 DATA 175,1,220,48,10,173,6,2,201,4,176
130 DATA 3,76,56,130,32,50,163,96,10,10,44,256,264,43,169,111,44,93,264,205,74,264
110 DATA 185,60,129,196,60,217,196,60,217,196,60,250,189,60
120 DATA 36,198,60,233,208,60,195,194,72,43,60,189,194,72,64
130 DATA 60,192,194,205,102,116
```

Pour avoir des vies infinies :
POKE 43551,45
POKE 43561,45
(Régis LYARD)

C 64

TEDDY BOY — C64

Sur l'écran titre, faites: haut, bas, gauche, droite. Un nouvel écran apparaît. Attendez que la musique s'arrête, puis appuyez alors une fois vers le haut, puis neuf fois vers le bas, puis une fois sur le bouton 2 de la manette branchée dans le port 1 Vous pouvez alors choisir entre rounds 1 à 50.
(Sylvain RAOULT)

TEMPEST — CPC

Vies pour le joueur 1 :
POKE &1EA1,Nb
joueur 2 : POKE &27A4,Nb

```
1 '1-255 vies pour TEMPEST version K7 et DK
2 ' Et les gars prenez exemple sur lui
3 'On lui a donné le poke dans le numéro 4
4 'et comme il avait pas de multiface il s'est fait
5 'ce super petit listing.
6 'Mais il ne gagnera qu'un chèque de 100 F.
7 ' car le petit poke c'est nous qui l'avions trouvé.
8 ' de Michel PASCO
10 MODE 1:MEMORY 5000:PRINT"Insérez TEMPEST":CALL &BB18
20 LOAD"tempest.bin"
30 CLS:INPUT"Combien de vies ; ",NB
40 IF NB<0 OR NB >256 THEN GOTO 30
50 POKE &1EA1,NB
60 CALL 30720
```

TRAIL BLAZER

	NORMAL	MONTANT	CROISE	ARCHE
BALLON	RIEN	800,64	800,128	800,192
RESSORT	800,1	800,65	800,129	800,193
FAUTEUIL	800,2	800,66	800,130	800,194
CUBE	800,3	800,67	800,131	800,195
BULLE	800,4	800,68	800,132	800,196
SOUCOUPE	800,5	800,69	800,133	800,197
SOURIS	800,6	800,70	800,134	800,198
CITROUILLE	800,7	800,71	800,135	

800,199CORNEILLIE Fabien

CPC

Pendant le chargement du jeu, enfoncer les touches [HELP] I 1 2 dans l'ordre,
puis taper CHEAT.
Pendant le jeu, on peut utiliser les touches suivantes :

[F3] redéfinit la gravité.
[F5] change la forme de la balle.
[F6] change les deux balles du joueur.

[HELP] permet d'entendre le rire digitalisé.

ST

THUNDERBLADE

```
10 REM Vies infinies pour THUNDERBLADE
20  DATA  2C78,0004,207C,00FE,88C0,43F9,0007,0000
30  DATA  303C,0145,12D8,51C8,FFFC,22FC,DBFC,0000
40  DATA  22FC,007E,4E5D,32BC,4E75,4EB9,0007,001A
50  DATA  41FA,000A,2948,014A,4EEC,000C,31FC,2E39
60  DATA  3E58,31FC,2E39,3E9C,4EF8,081C
70  B=0:ADD=491520&
80  FOR I=ADD TO 491594& STEP 2:READ A$
90  A=VAL ("&H"+A$):B=B+A:POKEW I,A:NEXT I
100  IF B<>278957& THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
110  PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET APPUYER SUR UNE
TOUCHE"
120  A$=INKEY$
130  IF A$<>"" THEN GOTO 120
140  CALL ADD
```

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A 97 ØØ D6 Ø1 et les remplacer par 3A 97 ØØ D6 ØØ
(LE TOUT DEUX FOIS)
POKE &ØFA3,Ø
POKE &ØFE2,Ø
Pour être invulnérable, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : Ø4 3D 32 8D ØØ et les remplacer par Ø4 ØØ 32 8D ØØ
POKE &Ø532,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

```
10 REM Vies infinies pourThunder Blade version K7
20 MEMORY &3FFF:MODE 1
30 ADR=&9C40
40 READ A
50 IF A=257 THEN 100
60 IF A=256 THEN FOR ADR=ADR TO ADR+9:POKE ADR,0:NEXT:GOTO 40
70 POKE ADR,A
75 IF A<>256 THEN B=B+A
80 ADR=ADR+1
90 GOTO 40
95 IF B<>63692 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 POKE &9E4F,0
110 PRINT "METTEZ LA K7 ORIGINAL"
120 CALL &BB18:CALL &BD37:MODE 1
130 LOAD"!",&4000:BORDER 11
140 INK 0,11:INK 1,24:INK 2,2
150 INK 3,0:CALL &9CFC
160  DATA  247,128,255,0,0,10,0,73,156,28,255,28,255,24,0,0,91,0,0,42
170  DATA  158,208,112,0,0,0,64,0,0,0,256,256,256,256,256,256,256,256,256
180  DATA  256,256,256,256,256,0,0,0,0,0,0,0,243,221,33,179,154,33,0
190  DATA  192,6,200,221,117,0,221,35,221,116,0,221,35,124,198,8,103,48,4,17
200  DATA  80,192,25,16,234,49,179,154,62,16,6,246,237,121,38,50,6,156,62,22
210  DATA  205,249,157,48,245,62,198,184,48,240,37,32,239,6,201,205,253,157,48,230
220  DATA  120,254,212,48,244,205,253,157,48,220,0,221,33,89,156,17,2,0,237,95
230  DATA  6,18,46,1,120,6,215,205,249,157,210,150,158,62,231,184,203,21,62,0
240  DATA  0,62,21,210,88,157,58,88,156,133,50,88,156,101,58,242,159,170,171,221
250  DATA  172,221,173,173,221,119,0,6,9,203,99,40,13,58,242,159,198,91,131,146
260  DATA  50,242,159,5,5,5,58,242,159,198,23,50,242,159,221,35,27,122,179,194
270  DATA  85,157,195,186,157,17,231,157,237,83,166,157,129,6,1,209,122,179,200,221
280  DATA  225,24,155,42,89,156,17,64,7,237,82,194,150,158,33,213,157,34,166,157
290  DATA  221,225,17,80,0,6,1,195,85,157,209,122,179,202,168,157,213,221,225,19
300  DATA  17,80,0,6,3,195,85,157,209,122,179,200,221,225,33,52,159,34,4,158
310  DATA  35,6,3,195,85,157,205,13,158,208,195,0,158,123,230,7,202,6,158,62
320  DATA  0,195,11,158,62,19,61,32,253,167,4,200,62,245,219,255,31,200,169,230
330  DATA  64,40,243,121,47,79,62,0,0,0,195,40,158,55,201,124,33,87,156,134
340  DATA  35,190,194,150,158,33,123,156,17,124,156,1,194,1,54,0,237,176,175,6
350  DATA  246,237,121,1,141,127,217,225,49,248,191,62,1,50,163,17,50,226,17,62
360  DATA  50,50,117,3,62,62,50,118,3,62,0,50,62,2,62,32,50,205,9,50
370  DATA  223,9,205,9,185,205,3,185,195,64,0,0,0,0,0,256,256,0,0,0
380  DATA  0,0,0,0,0,1,0,246,237,73,1,137,127,237,73,195,0,256,256,256
390  DATA  256,256,256,256,256,256,256,256,0,0,0,0,0,0,0,0,217,5,194
400  DATA  104,159,19,19,0,0,123,254,26,32,24,33,151,159,34,254,157,35,217,62
410  DATA  15,195,13,158,217,33,25,159,34,254,157,30,20,24,2,237,95,22,7,41
420  DATA  123,214,20,167,31,79,6,0,33,239,159,9,126,1,243,159,135,111,38,0
430  DATA  9,31,79,62,80,145,79,6,5,122,22,192,217,195,13,158,120,50,138,159
440  DATA  6,2,126,18,19,35,126,18,27,122,198,8,87,35,13,32,7,33,243,159
450  DATA  16,236,24,5,200,16,231,24,0,6,0,62,3,203,101,62,3,62,3,217
460  DATA  195,13,158,217,33,239,159,6,2,126,230,7,40,3,53,24,5,30,32,22
470  DATA  64,61,35,16,240,6,3,28,62,8,53,242,202,159,62,5,54,79,28,43
480  DATA  53,242,202,159,62,2,54,79,43,53,38,0,46,224,33,0,158,34,254,157
490  DATA  217,195,13,158,0,0,0,0,256,256,0,0,0,48,16,31,212,0,0,0,257
```

CPC

TERRORPODS

C64

```
1 REM Energie infinie  Terrorpods Bertrand JESENBERGER
2 REM Charge le jeu;Reset; tape ce listing puis fais RUN
10 READ A:IF A THEN POKE A,165:GOTO 10
20 DATA 5656,5743,6115,6925,8243,5620,5661,8248,0
30 SYS 2176
```

THUNDERBLADE

J'ai fini Thunderblade, voici la marche à suivre.
Pour la partie 1, lorsque l'hélico est vu de haut, il faut rester à une altitude max et se servir de F3 pour arrêter l'hélico afin de détruire tous les tanks et les hélicos (encore) du quartier. En vue arrière, essayer les rase-mottes dans les allées de building. Pour abattre les F14, se mettre au dessus de leur niveau de passage et Pan!. Pour la forteresse 1, quand l'hélico apparait en vue de haut, mettre la manette vers l'avant, ceci vous donne peu aprés de la marge pour reculer et ainsi éviter les tirs.
Pour la partie 2, éviter de coller de trop les bordures (fatal), rester à mis hauteur de l'écran pour passer corectement les montagnes. Pour la forteresse 2 c'est pareil que la 1. Pour le passage au dessus de la rivière entouré à droite de rochers, même instructions que dans la ville 1. Faire parfois du rase-mottes pour les bateaux récalcitrants.
Pour la suite faire la même chose que pour la partie 1. Pour la partie, le début est pareil que les autres. Ensuite, ça se corse, je pense que la meilleure tactique est d'avoir un doigt à coté de la touche F3. Mettre la vitesse à zéro à chaque fois que vous voyez que vous allez vous prendre une barre dans la g..., régler la hauteur de passage et relachez F3.
Recommencez à chaque difficultées, cela permet en plus d'ajuster les tanks (pour le bonus final c'est interessant).
Pour détruire les super structures du bâtiment, cela sera rapide, mais pour les corps principaux, il vous faudra beaucoup plus de temps.
(J.F. REBEYROTTE).

C 64

Pour avoir des hélicos infinis,
Aprés un reset tape:
POKE 4159,255
SYS 496.
(Noureddine NADIME)

C 64

Pour le premier stage, premier niveau, il faut monter le plus haut possible (joystick en arrière) et rester le plus à gauche possible pour passer sans dommage. Pour tous les niveaux, ne jamais rester à la même place (aller de droite a gauche sans arrêt).
(Mehdi SPAETER)

AMIGA

```
10 'Vies infinies THUNDER BLADE version disquette
20 '        AMSTRAD CPC
30 '   Pour JOYSTICK
40 'de David BERTHELOT
50 A=&9C40:F=&A196:L=100:WHILE A<=F:FOR A=A TO A+15:READ C$
55 K=VAL("&"+C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
60 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END ELSE L=L+2:WEND
70 POKE &9EBA,&9A:POKE &9EBB,&9C
80 CALL &9CE2
100 DATA C3,9A,9C,0B,0B,18,18,02,02,00,00,1A,1A,00,00,02,0279
102 DATA 02,08,08,0A,0A,0C,0C,0E,0E,10,10,12,12,16,16,01,0344
104 DATA 18,10,0B,97,A4,FF,B0,2B,9C,20,48,4E,40,76,85,F0,0A09
106 DATA D5,3E,80,34,61,80,F9,36,88,2E,78,80,F6,F3,48,7F,123E
108 DATA 5C,C0,18,84,E8,E6,E5,30,95,26,98,0A,D2,40,88,F9,1AC9
110 DATA D8,ED,52,A8,46,82,38,64,8D,28,AF,32,A2,11,32,A3,220A
112 DATA 11,32,E1,11,32,E2,11,C3,00,42,38,00,D9,AF,21,00,274A
114 DATA 00,01,3F,9C,5D,54,13,77,ED,B0,21,96,A1,01,69,5E,2D1E
116 DATA 5D,54,13,77,ED,B0,D9,01,89,7F,ED,49,7C,E6,3F,57,3506
118 DATA 5D,21,D8,9C,0E,FF,D5,C9,2A,28,A1,ED,5B,2A,A1,CD,3D76
120 DATA 10,BD,F3,CD,10,A0,01,7E,FB,AF,CD,6E,A0,CD,53,A0,4677
122 DATA 2A,17,9D,26,00,11,43,9C,29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,4BCD
124 DATA CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,10,20,F4,06,00,0E,00,CD,38,52B1
126 DATA BC,3E,03,CD,90,BB,3E,03,CD,96,BB,3E,01,CD,0E,BC,59FB
128 DATA CD,53,9F,CD,FA,9F,CD,C4,9F,3A,27,A1,5F,CD,DA,9F,63F7
130 DATA 11,64,9C,21,00,C0,3E,12,F5,1A,4F,13,13,1A,13,32,681C
132 DATA 32,A1,3A,63,9C,47,CD,87,9F,38,0D,F1,3A,14,A1,3D,6EC4
134 DATA CA,D0,9E,32,14,A1,18,CE,F1,3D,20,DC,3E,14,32,36,75AD
136 DATA A1,AF,32,32,A1,3E,02,32,34,A1,21,00,C0,11,65,9C,7B3C
138 DATA 3E,12,F5,01,00,01,1A,ED,A1,C2,D0,9E,EA,77,9D,13,826C
140 DATA 13,13,F1,3D,20,EC,3E,4C,32,2F,A1,DD,21,53,A1,DD,8927
142 DATA 66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,25,A1,5D,CD,DA,9F,9063
144 DATA 21,1F,A1,35,CA,B2,9E,21,20,A1,35,20,17,21,43,9C,95E1
146 DATA AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,9E3B
148 DATA F0,CD,53,9F,21,22,A1,35,20,03,CD,9B,9E,DD,7E,00,A587
150 DATA 32,64,9E,DD,23,DD,7E,00,32,4E,9E,DD,23,DD,7E,00,AC8F
152 DATA 32,55,9E,32,67,9E,DD,23,DD,7E,00,32,90,9E,DD,23,B3A6
154 DATA DD,7E,00,32,91,9E,DD,23,CD,88,A0,22,17,A1,ED,43,BB61
156 DATA 15,A1,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,C112
158 DATA 1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,1A,C6E4
160 DATA A1,43,E1,78,32,19,A1,B7,28,07,C5,CD,5B,9F,C1,10,CE50
162 DATA F9,ED,5B,1A,A1,7A,B3,28,0D,ED,53,1C,A1,CD,5B,9F,D672
164 DATA 21,FF,FF,22,1C,A1,2A,17,A1,ED,5B,15,A1,06,00,D5,DD2B
166 DATA E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,53,E419
168 DATA 9E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,EB17
170 DATA C2,65,9E,CD,BC,A0,ED,4B,17,A1,ED,5B,15,A1,21,00,F314
172 DATA 00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,81,9E,11,F83F
174 DATA 00,00,A7,ED,52,C2,D0,9E,C3,A0,9D,21,A2,9E,CD,BC,013F
176 DATA 9E,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,02A6
178 DATA 00,00,CD,10,A0,31,F8,BF,F3,C3,00,42,AF,46,4E,23,0969
180 DATA F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,53,9F,C9,13B3
182 DATA CD,C4,9F,F3,21,D6,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,D7,9E,21,1D45
184 DATA 53,9F,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,247D
```

CPC

Pour changer de tableau, il suffit un fois le jeu chargé, de taper le mot 'CRASH' à la présentation, et ensuite d'appuyer sur la touche 'H' jusqu'à ce que l'écran clignote.
Maintenant il vous suffit pendant une partie, d'appuyer sur la touche 'HELP' pour changer de tableau.
(MAUBERT)

CPC

Au niveau quatre, placez votre hélico en bas à droite de l'écran, et évitez les tirs des tanks.Les tirs des hélicoptères vont vous traverser sans vous détruire.
Pour la fin de ce niveau, la forteresse, passez du coin haut gauche au coin au droit, et elle se détruira toute seule.
(DARMON)

Même chose, que le truc AMIGA à part qu'il faut appuyer sur la touche 'UNDO' pendant une partie, pour changer de tableau.

ST

TECHNOCOP

CPC

```
10 REM Invincibilite sur TECHNOCOP version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &4FFF:MODE 1:BORDER Ø
40 FOR N=&5276 TO &5575:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:OUT &FA7E,1
60 IF SUM<>84642 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6:MODE Ø
90 FOR N=Ø TO 15:READ A$:INK N,VAL("&"+A$):NEXT
100 MODE Ø:CALL &5276
110 DATA F3,DD,21,FF,54,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22
120 DATA EC,54,5D,CD,C3,53,21,E6,54,35,CA,31,53,DD,7E,ØØ
130 DATA 32,1D,53,DD,23,DD,7E,ØØ,32,Ø8,53,DD,23,DD,7E,ØØ
140 DATA 32,ØF,53,32,2Ø,53,DD,23,DD,23,DD,23,CD,4F,54,22
150 DATA DE,54,ED,43,DC,54,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB
160 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D
170 DATA 1Ø,F9,22,E1,54,43,E1,78,32,EØ,54,B7,28,Ø7,C5,CD
180 DATA 5D,53,C1,1Ø,F9,ED,5B,E1,54,7A,B3,28,ØD,ED,53,E3
190 DATA 54,CD,5D,53,21,FF,FF,22,E3,54,2A,DE,54,ED,5B,DC
200 DATA 54,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B
210 DATA 7A,B3,2Ø,F3,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23
220 DATA 1B,7A,B3,2Ø,F3,CD,83,54,C3,8C,52,F3,AF,21,3A,8E
230 DATA 11,3B,8E,Ø1,Ø9,ØØ,77,ED,BØ,21,3A,8E,11,BD,8E,Ø1
240 DATA ØA,ØØ,ED,BØ,Ø1,7E,FA,ED,79,32,9F,9Ø,32,35,A2,3E
250 DATA C9,32,4Ø,87,C3,ØØ,5E,3A,ED,54,C6,C1,4F,3A,EC,54
260 DATA 47,CD,86,53,3A,ED,54,3C,32,ED,54,FE,ØA,CØ,E5,AF
270 DATA 32,ED,54,3A,EC,54,3C,32,EC,54,5F,CD,C3,53,E1,C9
280 DATA D5,E5,79,32,FA,54,32,FC,54,78,32,F8,54,Ø1,7E,FB
290 DATA 21,F6,54,1E,Ø9,CD,E3,53,E1,ED,5B,E3,54,CD,Ø3,54
300 DATA E5,CD,1D,54,E1,D1,3A,EF,54,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,FØ,54
310 DATA FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,F1,54,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB
320 DATA 3E,ØF,CD,38,54,AF,CD,38,54,7B,CD,38,54,3E,Ø8,CD
330 DATA 38,54,CD,1D,54,3A,EF,54,E6,2Ø,28,F1,C9,7E,CD,38
340 DATA 54,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,F2
350 DATA 53,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2
360 DATA Ø3,54,E6,2Ø,C8,7A,B3,2Ø,ED,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2
370 DATA 13,54,E6,2Ø,2Ø,F3,C9,21,EF,54,ED,78,FE,CØ,38,FA
380 DATA ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø
390 DATA E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,ØØ,F1,ØC,ED,79
400 DATA ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66
410 DATA ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,E5,DD,6E
420 DATA ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,22,D7,54,E1,DD,7E,ØØ,32
430 DATA D9,54,DD,23,DD,7E,ØØ,32,DA,54,DD,23,C9,3A,DA,54
440 DATA B7,28,2A,2A,DE,54,E5,ED,5B,DC,54,D5,19,ED,5B,D7
450 DATA 54,A7,ED,52,22,D5,54,E5,D1,C1,E1,3A,D9,54,CD,B4
460 DATA 54,2A,D7,54,22,DC,54,2A,D5,54,22,DE,54,C9,F3,32
470 DATA BA,54,7E,FE,ØØ,28,Ø9,12,13,23,ØB,78,B1,2Ø,F3,C9
480 DATA ØB,ØB,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,1Ø,FC,C1,18,EA,ØØ
490 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ
500 DATA ØA,Ø2,Ø8,Ø4,Ø5,Ø6,ØØ,ØØ,Ø1,4Ø,8Ø,ØØ,55,BØ,94,Ø1
510 DATA 4C,ØØ,55,ØØ,94,Ø2,94,14,FF,Ø3,Ø6,47,66,5D,ØF,Ø6
520 DATA 18,CF,E8,3Ø,ØØ,4Ø,Ø7,Ø1,47,A7,DD,26,BE,53,ØØ,97
530 DATA Ø1,AF,Ø1,Ø1,Ø1,Ø9,97,ØB,49,EC,DC,Ø6,4C,2B,Ø8,2E
540 DATA Ø1,Ø1,B3,11,CD,71,75,18,3E,E8,Ø1,E8,Ø1,Ø6,Ø1,ØC
550 DATA AD,38,Ø8,C8,9C,4Ø,ØB,ØC,A7,ØC,1D,Ø1,24,32,32,31
560 DATA 2E,97,5F,8C,48,23,4A,AD,Ø1,5A,5Ø,3Ø,ØA,7B,2F,A8
570 DATA 59,Ø3,69,Ø3,15,Ø1,38,DA,62,D5,CB,1B,AC,67,ØC,BØ
580 DATA ØC,Ø2,Ø1,B9,38,E3,29,42,13,C9,ED,1E,ØØ,28,Ø1,Ø1
590 DATA ØØ,Ø1,Ø2,ØB,14,Ø3,Ø6,1Ø,ØC,ØD,ØA,Ø9,ØF,18,19,1A
```

● Pour être immortel :
POKE &8E3A,Ø et remplir de ØØ les 9 octets suivants
POKE &8EBD,Ø et remplir de ØØ les 9 octets suivants
POKE &874Ø,&C9
POKE &9Ø9F,&35
POKE &E9F5,Ø

CPC

● Pour avoir des vies infinies chercher les octets 924Ø6EØØ ØØ38 et les remplacer par 4E716EØØØØ38 Pour avoir une voiture indestructible il faut rechercher 66ØØØØØ85779 et les remplacer par 66ØØØØØ8 6ØØ4 rechercher ensuite Ø479ØØØA et remplacer par Ø479ØØØØ (faite 2 fois cette opération).
(Gillus)

ST

● Pour jouer simultanément sur 4 écrans différents dans Technocop, il suffit d'appuyer pendant le jeu sur la touche COMMODORE+N
(Pierre LEROY)

C 64

```
10 REM Vies et Temps infinis de LUCASSE
20 POKE $38C9,$A9:POKE $ØEE1,$AD:POKE $1932,$AD
30 PRINT CHR$(147):PRINT CHR$(153):POKE 5328Ø,Ø
40 POKE 53281,Ø
50 READ C:A=C-1Ø:IF A=999 THEN 7Ø
60 POKE 352+ADD,A:ADD=ADD+1:B=B+A:GOTO 5Ø
70 IF B<>769Ø THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
80 POKE 198,Ø:POKE 816,96:POKE 817,1:LOAD
90 DATA 42,175,254,179,122,151,255,18,179,11,151
100 DATA 256,18,86,26,18,179,143,151,173,28,179
110 DATA 11,151,174,28,151,185,28,179,151,151
120 DATA 184,28,86,1Ø,26,179,183,151,131,54,86
130 DATA 158,77,179,175,151,248,36,179,179,151
140 DATA 211,66,179,183,151,235,24,151,6Ø,35,86
150 DATA 42,18,265,999,74,79,89
```

TINTIN SUR LA LUNE

AMIGA

Le but principal est de découvrir les bombes qui se trouvent dans la fusée, avant qu'elles n'explosent. Tout cela en un temps que vous avez acquis auparavant, au travers des météorites. Ainsi, plus on a du temps, plus les chances de réussir sont grandes. Voici donc comment il faut opérer pour finir ce jeu: lors de la 1ère phase, évitez facilement les météorites et prenez le plus de boules jaunes pour augmenter votre temps, prenez ensuite peu à peu les boules rouges qui déterminent votre avancée vers les différents. A l'intérieur de la fusée, appuyez sur P pour mettre le jeu en pause: ceci vous permet de visionner tranquillement la pièce et repérer les bombes. Dans un premier temps, trouvez l'extincteur et désamorcez la bombes. Puis délivrez vos coéquipiers (Haddock, Tournesol), et immobilisez l'homme en marron qui propage le feu. Il vous suffit d'éteindre les différents foyers pour réussir ce stage. Puis réitérez ces étapes pour finir le jeu.
(COGNON Matthieu).

THUNDERCATS

Il faut tout d'abord faire une copie de THUNDERCATS et l'appeler 'THUNDERCATS-JOY'. Ensuite, il faut taper le listing en Amiga Basic et le sauvegarder. Lancez le programme, mettez l'original dans le lecteur 1 et la copie dans le lecteur Ø. Et faites un zoli reset.

```
10 REM Vies infinies pour THUNDERCATS
15 REM version 2 lecteurs de disquettes
20 PRINT "INSEREZ VOTRE DISQUE DE SAUVEGARDE"
30 PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
40 WHILE B$=""
50 B=INKEY$
60 WEND
70 OPEN "R",#1,"THUNDERCATS-JOY:C/THUNDER",1
80 FIELD #1,1 AS A$
90 LSET A$=CHR$(24)
100 PUT #1,32410
110 LSET A$,33096&
120 CLOSE #1
130 PRINT "C'EST FINI"
140 END
```

AMIGA

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine II '89. Sauvegardez le listing puis faites Run.
Ce programme génère un fichier THUNDER+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Faire RESET puis insérez la disquette Poly-routine et double-clickez sur THUNDER+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo insérez la disquette THUNDERCATS puis tapez une touche.
Le jeu démarrera normalement.
Option : vies illimitées. (J.M.)

```
Data  0005,0000,40EC,4A79,0000,4382
Data  4A79,0000,0EFE,4E71,0000,0F00
Data  4A79,0004,7184,4A79,4155,544F
Data  5C54,4855,4E44,4552,2E50,5247
Data  0000,***
'
Open "o",#1;"THUNDER+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

ST

● Vies infinies :
POKE 35088,173
Execution :
SYS 2061

C 64

```
1 REM VIES INFINIES POUR THUNDERCATS
2 REM VERSION COMMODORE CASSETTE
10 B=0:FOR I= 53202  TO  53255 :READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
20 IF B<> 6463 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 SYS  53202
40  DATA 174,6,175,165,5,37,191,260,174,5
 50  DATA 37,194,260,167,165,13,37,218,260,174
 60  DATA 248,146,248,8,174,212,146,249,8,81
 70  DATA 18,13,174,5,146,31,9,174,213,146
 80  DATA 32,9,81,137,260,174,178,146,21,142
 90  DATA 81,18,13,74,79,89
```

```
10 REM Vies infinies sur THUNDERCATS version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice MAUBERT
30 OPENOUT"W":MEMORY &6FF:MODE 1
40 FOR N=&BF00 TO &BF0F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>1313 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 LOAD"!TCATS":POKE &8E3,0
80 POKE &8E4,&BF:CALL &7D0
90 DATA AF,32,04,81,3E,C3,32,05,81,C3,D6,69,00,00,00,00
```

Tableau 1: Prendre les deux vies dans les arbres
Tableau 2: Aucune difficulté
Tableau 3:D'abord, il faut savoir que dans les tableaux où il faut délivrer des personnages, plus on y passe de temps, plus on aura de bonus temps; profitez-en donc pour avoir des cubes (au bout de 3 ou 4, c'est une vie suplémentaire). Lorsqu'on se trouve en face des petits bonhommes en armure, il vaut mieux leur sauter par dessus et les détruire d'un coup par derrière. Lorsqu'il y a des boules qui sortent des trous d'eau, reculer un peu, revenir et les détruire (lorsqu'il y en a, il y en a 4).
Tableau 4: (FIRE) Il est conseillé de commencer par ce niveau. Les cubes sont remplacés par des têtes de morts, mais attention, celles qui sont toujours à la même place ne peuvent être détruites. Quand on saute en l'air, il ne faut pas retomber sur une tête de mort car on perd alors une vie. Au bout d'un moment, on trouve un vaisseau. Il faut le prendre et avancer toujours en tirant de façon continue.
Tableau 5: (WATER) Avancer et détruire le plus de cubes vers la fin (ceux avec la lettre L sont des vies). Lorsque le temps est à zéro, un crane vient sur vous, le mieux à faire est de s'enfuir dès qu'il apparait.
Tableau 6: (EARTH) A ce niveau, des momies (3 en tout) vous barrent la route et vous lancent des projectiles boomerang qu'il faut éviter en les détruisant. Pour tuer les momies, il faut les frapper le plus possible.
Tableau 7: (AIR) C'est le niveau le plus simple des quatres. Il y a 9 vies à prendre dans les éspèce de champignons.
Tableau 8: Délivrer le second personnage. Les difficultés sont les mêmes que pour le premier.
Tabelau 9: A partir de ce tableau, on refait tout mais dans l'autre sens. Il n'y a aucune autre difficulté.
Tableau 10: Prendre les vies.
Tableau 11: Aucune difficulté.
Tableau 12: Il n'y a pas de vies à prendre, mais il y a des cubes. En prendre le maximum.
Tableau 13: Délivrer le troisième personnage. Pareil que pour les autres.
Tableau 14: C'est le dernier tableau et le plus difficile. Dès le commencement, il faut aller dans le sens contraire de la flèche (vers la droite sinon passé un certain temps, on se retrouve devant un mur infranchissable). Aprés quelque temps, on retrouve le vaisseau (à coté du totem). Il faut le prendre (pour cela, se mettre au dessus et sauter en l'air. Maintenant, il faut aller vers la gauche (dans le sens de la flèche) en avançant et en tirant toujours. Vous pourrez ainsi franchir le mur et récupérer l'épée. Aprés avoir fini ce tableau, on repart du premier, mais on n'a plus que quatre éléments à passer. (Mario José PEREIRA).

● Pour tous ceux qui sont fatigués de casser leurs joyeux batons sur ce jeu, laisse tomber l'aspirine et prenez plutôt Discologie en mode éditeur; édition fichier et prenez un des fichiers de 17Ko. rendez vous au deuxième secteur, à l'adresse &124 et transformez le 06 qui s'y trouve en un 80 et vous aurez ainsi 128 vies au lieu des 6 habituelles. (Mario José PEREIRA).

TOUS

● Temps infini :
POKE 40370,0
POKE 40371,24
Vies infinies :
POKE 33028,0
POKE 33029,195

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 33028,0
POKE 33029,195

CPC

```
1 REM VIES INFINIES POUR THUNDERCATS
2 REM VERSION AMSTRAD DISQUETTE
10 B=0:FOR I=&B000 TO &B031:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
20 IF B<> 5037 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 CALL &B005
40 DATA 69,76,73,84,69,6,5,33,0,176
50 DATA 17,208,7,213,205,119,188,225,229,205
60 DATA 131,188,205,122,188,33,32,176,34,18
70 DATA 9,201,229,33,62,6,34,1,129,33
80 DATA 61,0,34,3,129,225,195,214,105,0
90 DATA 74,79,89
```

TITAN

AMIGA

● Pour les mecs qui ne veulent pas aller à l'école demain. Il leur suffit d'appuyer sur la touche F9 dès le debut de la partie, et ho!! miracle!! on ne perd plus la boule.

● Pour avoir le choix du tableau (de 1 à 8Ø), prendre un éditeur de mémoire type MONITOR-C et faire :
L Y 3ØØØØ
Puis mettre ØØØ7 CØØØ en 3Ø17E
et mettre 33FC 383Ø ØØØØ AC16 4EF9 ØØØØ Ø8ØØ en 7CØØØ
Puis faire : S Y 3ØØØØ 3551C
(Pierre BOUTAVANT)

CPC

● Pour changer de tableau en appuyant sur 'ESC', prendre son éditeur de secteur et :
Piste 2Ø, secteur ØØ, a &Ø541 remplacer 57 C5 par 2A C7
POKE &1541,&8Ø
POKE &1542,&1B
Pour avoir des vies infinies : Piste 2Ø, secteur ØØ, a &Ø9B3 remplacer 3A par A8
POKE &19B3,&A7
Pour choisir son tableau de départ (de Ø a 8Ø) :
Piste 13, secteur ØØ, à &ØØØ, remplacer l'octet par 6A (pour le joueur Ø)
(MAUBERT)

CPC

```
10 REM Plein de bidouilles sur TITAN version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9175:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>35951 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"CHANGEMENT DE LEVEL AVEC ESC (O/N) ";A$
80 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &9145,&AD:POKE &914A,&19
90 INPUT"LEVEL DE DEPART MAXIMAL (0-80) ";A
100 IF A<0 OR A>80 THEN GOTO 90 ELSE POKE &9164,A
110 INPUT"VIES INFINIES (O/N) ";A$
120 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &914F,&35
130 PRINT:PRINT"DEPROTEGE VOTRE ORIGINAL ET INSEREZ LE..."
140 PRINT:PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE..."
150 CALL &BB06:CLS:CALL &9130
160 DATA C3,00,00,00,00,F3,CD,B5,01,1E,4C,CD,8C,01,01,7E
170 DATA FB,18,0A,0C,ED,78,0F,AD,92,07,77,0D,23,ED,78,F2
180 DATA 1D,01,E6,20,20,ED,CD,51,01,FB,C9,F3,CD,B5,01,1E
190 DATA 49,CD,8C,01,01,7E,FB,18,0A,0C,7E,0F,82,AD,07,ED
200 DATA 79,0D,23,ED,78,F2,43,01,E6,20,20,ED,CD,51,01,FB
210 DATA C9,01,7E,FB,ED,78,FE,C0,38,F7,0C,ED,78,0D,CD,78
220 DATA 01,ED,78,E6,10,20,EA,18,0F,01,7E,FB,ED,78,87,30
230 DATA FB,87,38,F8,0C,ED,59,0D,3E,05,00,3D,20,FC,C9,C5
240 DATA 47,4F,CD,78,01,0B,78,B1,20,F8,C1,C9,CD,69,01,1E
250 DATA 00,CD,69,01,5A,CD,69,01,1E,00,CD,69,01,1E,00,CD
260 DATA 69,01,1E,05,CD,69,01,1E,00,CD,69,01,1E,00,CD,69
270 DATA 01,1E,20,18,B4,CD,E6,01,1E,0F,CD,69,01,1E,00,CD
280 DATA 69,01,5A,CD,69,01,3A,03,01,5F,7A,32,03,01,93,28
290 DATA 07,30,02,ED,44,3D,87,87,3C,CD,7F,01,1E,08,CD,69
300 DATA 01,38,F9,C3,51,01,3A,04,01,B7,20,09,3C,CD,27,02
310 DATA 3E,60,CD,7F,01,CD,0A,02,CB,6F,C0,CD,0A,02,F5,3E
320 DATA 40,CD,7F,01,F1,CB,6F,28,F2,C9,1E,04,CD,69,01,1E
330 DATA 00,CD,69,01,01,7E,FB,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78
340 DATA F5,CD,78,01,F1,C9,AF,01,7E,FA,ED,79,32,04,01,C9
350 DATA F3,21,00,90,11,00,01,01,30,01,ED,B0,16,14,21,00
360 DATA 10,CD,05,01,3E,80,32,41,15,3E,1B,32,42,15,3E,A7
370 DATA 32,B3,19,16,14,21,00,10,CD,2B,01,16,0D,21,00,10
380 DATA CD,05,01,3E,50,32,00,10,16,0D,21,00,10,CD,2B,01
390 DATA DF,73,91,B2,C1,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

```
10 REM Vies infinies sur TITAN version Cassette.
15 REM DE BASSI Franck
20 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
30 OPENOUT"A":MEMORY &7FF:CLOSEOUT
40 LOAD"!",&C000
50 LOAD"!",&800
55 POKE &1224,&FF'LE POKE IMPORTANT
60 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT
70 LOAD"!",&c000
80 RESTORE 100:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
90 RESTORE 110:FOR I=0 TO 14:READ A$:POKE &4000+I,VAL("&"+A$):NEXT:CALL &4000
100 DATA 0,26,13,20,14,2,1,24,12,15,6,3,19,9,16,25
110 DATA F3,21,00,C0,11,00,80,01,00,40,ED,B0,C3,00,10
```

TAIPAN

CPC

● Aller au restaurant (répondez NO) et vous aurez $ 300 000. Ensuite aller à la banque pour un échange de monnaie (asset : & 75 000).
Dirigez-vous vers Supplies acheter tout ce qui vous sera proposé (télescope etc...).
Puis aller à l'Armurery acheter 3 box of musket.
Aller INN acheter 18 Drink et 13 alhat crewman.
Puis retourner à l'endroit du départ et dirigez vous vers le bas pour accéder à la deuxième partie "Sailing".
Important : avant de passer à la deuxième partie chercher dans la ville la barque
(ATTENTION! à chaque début de partie, elle n'est jamais au même emplacement) et vous pourrez avoir encore plus d'argent si l'un des marins consent à vous donner l'icône, il se déclenchera automatiquement
(Thone SILIPHAYVANH)

● Pour bien commencer le jeu, il faut aller au restaurant, et demander un emprunt, ensuite, il faut aller dans des magasins pour faire des achats intéressants, parfois le prix de vente est supèrieur au prix d'achat.

THRUST

● J'ai pas eu le temps d'essayer, ou plutôt je n'ai pas le soft... Donc il paraît qu'il faut taper 'CHEAT' pendant le jeu et vous devenez invulnérable, mais vous êtes quand même à la merci de votre niveau d'essence et des explosions atomiques.
(Olivier BALANTZIAN)

C 64

● Vies infinies :
POKE 6139,234
POKE 614Ø,234
POKE 29734,234
Execution : SYS 23Ø4

```
10 REM Vies infinies THRUST I version DK
20 MEMORY &270F:LOAD "thrust.bin",&4000
30 POKE &4347,195:CALL &7000
```

CPC

TRANTOR

```
1 'Vies infinies sur TRANTOR version Disquette
1Ø MODE Ø:OUT &FA7E,1:READ A$:WHILE A$<>"GRRR":POKE &7E4B+F,VAL("&"+A$)
2Ø F=F+1:READ A$:WEND:POKE &7E4A,&F3:READ A$:WHILE a$<>"BOUH"
3Ø POKE &AØØØ+I,VAL("&"+A$):READ A$:I=I+1:WEND:CALL &7E4A
4Ø  DATA  DD,21,3F,81,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,11,81,5D,CD,57,8Ø
5Ø  DATA  21,1Ø,81,35,CA,43,7F,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD
6Ø  DATA  23,DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,ØF,7F,DD,23,DD,7E,ØØ,32,F9,7E,DD
7Ø  DATA  23,DD,7E,ØØ,32,ØØ,7F,32,12,7F,DD,23,DD,7E,ØØ,32,38,7F,DD,23,DD
8Ø  DATA  7E,ØØ,32,39,7F,DD,23,22,Ø8,81,ED,43,Ø6,81,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7
9Ø  DATA  Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9
1ØØ  DATA  22,ØB,81,43,E1,78,32,ØA,81,B7,28,Ø7,C5,CD,D8,7F,C1,1Ø,F9,ED,5B
11Ø  DATA  ØB,81,7A,B3,28,ØD,ED,53,ØD,81,CD,D8,7F,21,FF,FF,22,ØD,81,2A,Ø8
12Ø  DATA  81,ED,5B,Ø6,81,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A
13Ø  DATA  B3,C2,FE,7E,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,1Ø
14Ø  DATA  7F,ED,4B,Ø8,81,ED,5B,Ø6,81,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B
15Ø  DATA  7A,B3,C2,29,7F,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,4D,7F,C3,6Ø,7E,CD,8D,8Ø,31
16Ø  DATA  F8,BF,FB,C3,ØØ,AØ,CD,41,8Ø,F3,21,53,7F,AF,77,2B,7C,B5,C2,54,7F
17Ø  DATA  21,DØ,7F,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,B2,7F,3E
18Ø  DATA  Ø5,ØE,ØA,CD,B2,7F,3E,ØA,ØE,ØF,CD,B2,7F,Ø1,E2,Ø4,CD,AC,7F,3E,Ø5
19Ø  DATA  ØE,Ø5,CD,B2,7F,3E,ØA,ØE,ØF,CD,B2,7F,Ø1,C4,Ø9,CD,AC,7F,1D,2Ø,D5
2ØØ  DATA  21,A7,7F,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78,B1,2Ø
21Ø  DATA  FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED
22Ø  DATA  49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,12
23Ø  DATA  81,C6,C1,4F,3A,11,81,47,CD,Ø4,8Ø,D2,5Ø,7F,3A,12,81,3C,32,12,81
24Ø  DATA  FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,12,81,3A,11,81,3C,32,11,81,5F,CD,57,8Ø,E1,C9
25Ø  DATA  D5,E5,79,32,1F,81,32,21,81,78,32,1D,81,Ø1,7E,FB,21,1B,81,1E,Ø9
26Ø  DATA  CD,94,8Ø,E1,ED,5B,ØD,81,CD,B4,8Ø,E5,CD,DØ,8Ø,E1,D1,3A,14,81,FE
27Ø  DATA  4Ø,2Ø,ØE,3A,15,81,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,16,81,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E
28Ø  DATA  FB,3E,Ø8,CD,EB,8Ø,CD,DØ,8Ø,3E,Ø7,CD,EB,8Ø,AF,CD,EB,8Ø,18,1Ø,Ø1
29Ø  DATA  7E,FB,3E,ØF,CD,EB,8Ø,AF,CD,EB,8Ø,7B,CD,EB,8Ø,3E,Ø8,CD,EB,8Ø,CD
3ØØ  DATA  DØ,8Ø,3A,14,81,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11
31Ø  DATA  ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,EB
32Ø  DATA  8Ø,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,A3,8Ø,E6,2Ø,2Ø,F1
33Ø  DATA  C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,B4,8Ø,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,AD,8Ø
34Ø  DATA  ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,C5,8Ø,E6,2Ø,C2,C1,8Ø,C9,21,14,81,ED,78,FE
35Ø  DATA  CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9
36Ø  DATA  F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,5Ø,7F,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D
37Ø  DATA  ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,Ø3,4A
38Ø  DATA  53,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39
39Ø  DATA  38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53
4ØØ  DATA  Ø7,1E,24,A9,ØØ,Ø2,8A,49,F2,8B,BØ,EØ,AB,Ø1,Ø3,3D,B2,51,39,55,GRRR
41Ø  DATA  21,Ø9,AØ,22,26,AA,C3,24,A9,21,43,2A,36,C9,21,5D,ØC,36,C9,ØØ,ØØ
42Ø  DATA  ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,ØØ,Ø1,BOUH
```

CPC

● Codes pour TRANTOR : en disposant juste des trois ou quatre premières lettres, on peut trouver les codes en entier.

TOUS

ASSEMBLY
COMPILER
COMPUTER
DATABASE
DIGITISE
GRAPHICS
HARDWARE
KEYBOARD
LANGUAGE
OPERATOR
PERSONAL
PORTABLE
SCHEDULE
SEQUENCE
SOFTWARE
TERMINAL

● Pour avoir de l'energie infinie :
POKE 6571,234
POKE 6572,234
POKE 6573,234
Execution : SYS 6454

C 64

● Pour avoir : Energie infinie:
POKE &ØC2C,Ø
Fuel infini:
POKE &ØC6F,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

TIME SCANNER

CPC

● Pour choisir votre level:
POKE &1Ø21,lvl 1
(donc de Ø a 3) puis recommencer une partie (avec CTRL SHIFT ESC) et le level choisi sera automatiquement charge.
(Patrice MAUBERT)

● Pour choisir votre level, prenez un éditeur de secteur, et en piste 1 secteur 11 à l'adresse 1A7 remplacez les octets Ø1 7E FA 3E ØØ ED 79 par 3E XX 32 21 1Ø ØØ ØØ (XX étant le numéro du level moins un). Chargez ensuite votre jeu et faites CTRL SHIFT ESC dès le début de la partie pour charger le level choisi.
(Patrice MAUBERT)

```
1Ø REM Choix du level sur TIME SCANNER version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø REM Faire CTRL-SHIFT-ESC des le debut de la partie
4Ø REM Pour charger le level desire...
5Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
6Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ36:READ A$:A=VAL("&"+A$)
7Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
8Ø IF SUM<>4616 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
9Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-4) ";L:POKE &AØØB,L-1
1ØØ PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
11Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
12Ø  DATA  CD,27,AØ,21,A6,81,3E,3E,77,23,3E,ØØ,77,23,3E,32
13Ø  DATA  77,23,3E,21,77,23,3E,1Ø,77,23,AF,77,23,77,3E,4E
14Ø  DATA  32,34,AØ,CD,27,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø1,ØE,11,21,ØØ,8Ø
15Ø  DATA  DF,34,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

TENNIS CUP

TOUS

Participer au championnat, faire les tournois, à la fin de chacun, faire option s'entrainer (aux caractéristiques les plus faibles de votre joueur pour les augmenter plus vite). Pendant le jeu, un truc infaillible au service: le service volée. Pour ce faire, il faut servir la manette en diagonale opposée à son joueur (ex: joueur à droite, diagonale à gauche), une fois la balle frappée, avancer en diagonale (toujours la même que celle du service) et volleyer en faisant un amorti à l'oposé des premières diagonales (ici, diagonale à droite et manette en arrière pour amortir la balle). L'amorti ne peut être parfaitement réussie que depuis le carré de service. Sur les surfaces un peu lentes (ex: Rolland Garros), fixer son adversaire en jouant des balles neutres (qui vont un milieu du terrain à l'autre, très souvent, quand l'opération est répété, l'adversaire monte au filet et vous l'ajustez en faisant un passing croisé imparable. C'est plus dur sur les autres surfaces car le rebond étant plus important, le passing sort plus souvent des limites.
(REBEYROTTE JF).

TOTAL ECLIPSE

Allez à l'aile de l'avion et prenez l'ANKH. Allez derrière la pyramide et entrez à l'intérieur. Tirez sur le bloc qui est en travers du chemin. Regardez le nord et sortez de la pyramide. Allez devant la pyramide et pénétrez. Prenez l'ANKH et sortez par la porte du Nord. Tirez sur le bloc près du diamant. Des mouches apparaissent sur la porte de l'est. Montez les escaliers et entrez. Tirez sur la tête de la Momie pour qu'elle arrête de tirer. Allez au Nord. Tirez sur la flèche. Descendez les escaliers. Tirez sur la barre qui est sur le sol quelques fois. Marchez jusqu'au mur, regardez le Nord et marchez à travers le bloc. Ceci fait apparaître une porte donnant sur ILLUSION. Entrez allez au N,E,S,N,N et allez en haut des escaliers dans le Sahara A.

Derrière le bloc d'où vous venez, se trouve un symbole par terre. Tirez dessus. Entrez et allez à l'Ouest (West) à la sortie. Ceci mène à ILLUSION D. Allez à travers la porte et montez les escaliers. Allez au Sud et entrez puis à l'Ouest et entrez. Tirez sur la dalle qui bloque les escaliers, montez les escaliers et entrez. Allez à l'Est. Descendez les escaliers, prenez l'ANKH, remontez les escaliers et entrez. Regardez le Nord et entrez à travers la porte centrale.

Allez au nord. Regardez l'Ouest et entrez. Tirez sur l'oeil et sortez grâce à la porte de l'Est. Allez au Sud. Allez encore au Sud. Entrez dans la porte gauche sur le mur Nord. Descendez les escaliers et montez les escaliers à l'Ouest et entrez. Montez les escaliers et entrez par la porte mince. Tirez sur la corde (avec le pistolet), qui retient l'ANKH, puis ramassez le (l'ANKH). Allez au Sud. Descendez les escaliers et entrez par la porte qui se cache sous ceux-ci. Allez dans le chemin et entrez. Passez la porte qui se trouve en haut des escaliers. Regardez l'Est et tirez sur la porte du haut. Des marches apparaissent. Montez-les, entrez, regardez le Sud et entrez. Tombez dans le trou sur le sol. Allez au Nord. Encore au Nord et passez par la porte mince. Regardez l'Ouest et tirez sur le mur. Prenez l'ANKH. Allez au Nord et passez la porte. Allez à l'Est. Prenez l'ANKH en dessous des escaliers. Allez à l'Ouest. Allez au Sud 4 fois. Passez par la porte de gauche sur le mur du Nord. Descendez les escaliers, passez par la porte de l'Ouest. Prenez l'ANKH. Passez par la porte mince en haut des escaliers. Allez au Sud. Passez par la porte sous l'escalier. Marchez sur le chemin et entrez. Allez à l'Ouest et entrez. Avancez et tombez de la plate-forme puis par la porte du N. Allez à la 4ème porte. Allez à la 2ème porte (pas celle dont vous venez de sortir). Descendez les marches et passez le bloc pour boucher le trou. Allez au S. Tirez sur le bloc et allez à l'E. Allez 2X au N et allez devant la pyramide. Pénétrer à l'intérieur. Allez au N, à l' W, puis entrez par la porte mince. S. Entrez par la porte en bas des escaliers. Marchez dans le corridor puis entrez. W. Avancez et tombez de la plate-forme, puis passez la porte du N. Entrez par la 4ème porte, puis par la 2ème, (pas par celle dont vous venez de sortir.). Marchez de l'autre côté. Tirez la tête puis retournez à la porte du milieu.

Allez au S3X. Tirez sur le chemin, vous pourrez ainsi marcher dessus. Allez au milieu. Regardez en bas et tirez. Avancez vers l'autre porte et entrez. Tirez le bloc. W. Tirez sur le chemin, vous pourrez ainsi allez ds lui. Allez au milieu. Baissez la tête, tirez. Avancez vers l'autre porte et entrez. Allez dans le bloc et éventuellement vous serez transporté. Allez à la porte mince et entrez. Allez en haut et entrez. Regardez l'E. Tirez sur la porte du haut et montez les escaliers avant qu'ils disparaissent. Entrez. Allez à l'E, au S, montez les escaliers et entrez. (Sauvez le jeu). Montez jusqu'à que vous ne pouvez plus, laissez vous et avancez vous une fois seulement. Appuyez sur H une fois et le passage s'ouvre. Appuyez sur H encore pour aller au temple. Soyez sûr que vous ne pouvez pas être tué par le pistolet qui est sur le plafond. Ceci fait, tirez sur la statue un bon bout de temps et vous aurez terminer le jeu.

(HULBERT).

ST

Vous devez examiner l'avion avec beaucoup d'intérêt. Vous pouvez bouger plus rapidement en poussant le Joystick en avant tout en appuyant sur Fire. Faire donc un plan des pyramides en utilisant des pièces avec 24 de hauteur et de 36 ensemble et 48 et 60. Rappelez-vous que les pyramides ont 4 faces.Dans la partie Ilusion, utilisez les noms des secteurs pour la cartographie.

SPECTRUM

```
10 REM Invulnérabilité pour TOTAL ECLIPSE
20 PAPER BIN:INK 7:BORDER BIN:CLEAR 25999
30 POKE 23658,8:LET B=BIN:V=SGN PI:LET V=B
40 FOR I=26000 TO 26049:READ E:LET A=E-10
50 POKE I,A:LET V=V+A:NEXT I
60 IF V<>6203 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 POKE 26021,B:POKE 26024,B:POKE 26030,B:POKE 26033,B
80 POKE 26036,B:POKE 26041,B:POKE 26046,B:POKE 23624,B
90 LOAD ""CODE 65088:RANDOMIZE USR 26000
100  DATA  43,10,10,44,256,264,43,169,111,44,93,264,205,74,264
110  DATA  185,60,129,196,60,217,196,60,217,196,60,250,189,60
120  DATA  36,198,60,233,208,60,195,194,72,43,60,189,194,72,64
130  DATA  60,192,194,205,102,116
```

Pour avoir:
-Temps infini:
POKE 47735,0
-L'invulnérabilité:
POKE 46064,0
POKE 47810,0
POKE 48154,0
POKE 50911,0

CPC

```
1 ' Temps figé, eau à volonté et on ne se fatigue
2 ' jamais pour TOTAL ECLIPSE version cassette
3' de Patrick FUNARO
10 DATA 33,0,64,17,160,15,1,149,0,237
20 DATA 176,62,195,50,6,16,33,25,191,34
30 DATA 7,16,195,160,15,205,206,188,62,52
40 DATA 50,1,106,62,61,50,89,106,62,119
50 DATA 50,254,98,62,53,50,76,106,62,53
60 DATA 50,172,107,62,50,50,24,118,62,58
70 DATA 50,238,103,62,254,50,241,103,62,2
80 DATA 50,244,103,201
90 MODE 1: FOR A=48896 TO 48969: READ B
100 POKE A,B: C=C+B: NEXT A
110 IF C<> 6656 THEN PRINT "Erreur de data": END
120 POKE 48925,0: POKE 48930,0: POKE 48935,0
130 POKE 48940,0: POKE 48945,0: POKE 48950,58
140 INPUT "Insérez là cassette <RETURN>";OK$
150 CALL 48439: MEMORY 16383: MODE 1
160 LOAD "!",16384: CALL 48896
```

```
10 REM Vies infinies pour TOTAL ECLIPSE version DK
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24
30 INK 2,20:INK 3,15
40 MEMORY &1B15
50 LOAD "TECON"
60 LOAD "TEPROG"
70 FOR I=&BE80 TO &BE87
80 READ A:POKE I,A
90 NEXT I:CALL &BE80
100 DATA 62,0,50,235,104,195,22,27
```

THUNDERBLADE

ST

```
Print
Print "LAURENT CARRA ET STEPHANE CAPO"," PRESENTENT"
Print
Print "VIE INFINIE POUR THUNDER BLADE "
Print
Print "POUR DES VIE INFINIE : SPACE BAR ..."
Print
Print "SINON N'IMPORTE QUELLE AUTRE TOUCHE "
Print
Print " veuillez deproteger votre disk SVP "
A%=Inp(2)
Open "U",#1,"THUNDER.PRG"
Seek #1,14814
If A%=32
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14815
  Out #1,&H71
  Seek #1,14816
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14817
  Out #1,&H71
  Seek #1,14818
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14819
  Out #1,&H71
Else
  Out #1,&H53
  Seek #1,14815
  Out #1,&H79
  Seek #1,14816
  Out #1,&HØ
  Seek #1,14817
  Out #1,&HØ
  Seek #1,14818
  Out #1,&H7E
  Seek #1,14819
  Out #1,&H9A
Endif
Seek #1,14882
If A%=32
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14883
  Out #1,&H71
  Seek #1,14884
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14885
  Out #1,&H71
  Seek #1,14886
  Out #1,&H4E
  Seek #1,14887
  Out #1,&H71
Else
  Out #1,&H53
  Seek #1,14883
  Out #1,&H79
  Seek #1,14884
  Out #1,&HØ
  Seek #1,14885
  Out #1,&HØ
  Seek #1,14886
  Out #1,&H7E
  Seek #1,14887
  Out #1,&H9A
Endif
Edit
```

Les joystickeurs bidouilleurs n'ont pas perdu de temps . Thunderblade est à peine sorti depuis une semaine que voilà déjà la vie infinie avec un éditeur de secteur. Editer le fichier THUNDER.PRG, cherchez la valeur : 5379ØØØØ7E9A que vous trouverez deux fois et remplacer à chaque fois par : 4E714E714E71 (Claudius)

TITAN

ST

Quelques mots de passe!!!
Oui mais pour TITAN!!!

01:J4JMKR	27:MOBOPV	53:09UPW9
02:HBHCHC	28:B9HH22	54:OVE032
03:4492LI	29:RN4RH9	55:L29RHL
04:OSEOEL	30:BG6W61	56:6ORROR
05:2401TO	31:1W1440	57:H95LHT
06:01LO38	32:044080	60:9LQHVU
07:04KJOB	33:E396V3	61:HC932F
08:198075	34:740330	62:117938
09:OVR70	35:2L41H1	63:6048HG
10:H67JR1	36:SGOWOO	64:4F039H
11:04JBR8	37:48H093	65:VOMO5V
12:RDL89G	38:FU5HJ9	66:CO1FHT
13:B8JLJ4	39:OGU9PI	67:OS4500
14:DNBE08	40:294JBH	68:2U4BO5
15:TMV281	41:B608S0	69:CF6B71
16:LO9U3H	42:P810B9	70:88H102
17:9JHTQN	43:KWOHME	71:H844C3
18:UKUTB8	44:HC6YS8	72:OO5HOR
19:01HFJO	45:7K4703	73:NOTON8
20:1R7DCG	46:90OPNO	74:OD8V01
21:V30906	47:OOBI1O	75:AH3HD8
22:4P4192	48:HOO1OK	76:TIDDI2
23:40RSHP	49:1S4LOF	77:43L6TV
24:E4DBQP	50:D80N6D	78:8HH0H3
25:LFPOBO	51:3010LH	79:1I1S78
26:1H9615	52:K47OMT	80:OIP4GO

(O. BALANTZIAN)

Pour avoir des vies infinies sur TITAN, il vous suffit de taper ce listing en GFA 2.Ø et de mettre une disquette vierge dans le lecteur, Exécuter le listing. Il génère un fichier .PRG dans le répertoire principal de votre disquette. Allez sous GEM et créez un nouveau dossier, appelez le AUTO et copiez votre fichier LOADTIT.PRG dans celui-ci. Maintenant, rebootez votre ST sur la disquette et suivez les instructions.

```
' *** TITAN TRAINER by MISTER DOUBLE-YOU ***
Reserve 5ØØØ
A%=Gemdos(&H48,L:2ØØØ)
For I%=Ø To 168
  Read A$
  V%=Val("&H"+A$)
  Poke A%+I%,V%
  Check%=Check%+V%
Next I%
If Check%<>8Ø55
  Print "ERREUR DANS LES DATAS"
  Goto Fin
Endif
Bsave "LOADTIT.PRG",A%,168
Fin:
Void Gemdos(&H48,L:A%)
End
Data 6Ø,1A,ØØ,ØØ,ØØ,86,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
Data ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,2F,3C,ØØ,ØØ,ØØ,67,3F,3C,ØØ,Ø9,4E,41
Data 54,8F,3F,3C,ØØ,Ø7,4E,41,54,8F,3F,3C,ØØ,Ø2,2F,3C,ØØ,ØØ,ØØ,62
Data 3F,3C,ØØ,3D,4E,41,DF,FC,ØØ,ØØ,ØØ,Ø8,3A,ØØ,48,79,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ
Data 2F,3C,ØØ,Ø2,FØ,ØØ,3F,Ø5,3F,3C,ØØ,3F,4E,41,DF,FC,ØØ,ØØ,ØØ,ØC
Data 3F,Ø5,3F,3C,ØØ,3E,4E,41,58,8F,23,FC,4E,71,4E,71,ØØ,Ø2,15,58
Data 4E,F9,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ,6D,61,69,6E,ØØ,1B,45,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø
Data 2Ø,2Ø,2Ø,49,4E,53,45,52,54,2Ø,54,49,54,41,4E,2Ø,44,49,53,4B
Data ØØ,9Ø,ØØ,ØØ,ØØ,Ø2,1A,ØØ,ØØ,1Ø,48,F9,7F,FF,ØØ,ØØ,Ø1,ØØ,2C,4F
```

TIME OF LORE

Pour avoir 255 pièces d'or et 255 rations de nourriture, éditer avec DISK DOCTOR le fichier "SAVEGAME.DAT", au secteur Ø, ligne 6Ø, colonne 21 mettez un "FF", et de même pour la colonne 23.
(Jacques BARTHELEMY)

ST

Avant toute autre chose, il faut savoir qu'il est indispensable de discuter avec le maximum de gens, (sans quoi, le dialogue ne s'enrichit pas).
1) accepter la mission confiée par l'evêque dans l'auberge d'ERALAN.
2) prendre la route du nord, qui conduit à RHYDER, jusqu'à une petite mare (étendue d'eau), se placer à l'angle supérieur gariche de cette mare et se diriger plein nord.
3) suivre le chemin foustier qui conduit au camp des orcs. En débouchant dans la clairière, filez plein sud jusqu'au camp (le trajet du sentier foustier est très tarabiscoté, mais on ne peut pas s'égarer).
4) tuer le chef des orcs, habillé de bleu, et récupérer l'urne.
5) aller jusqu'à la tente la plus à l'Est et filer plein nord. Reprendre le même sentier forestier qu'à l'aller.
6) parvenir sur la route, dirigez-vous vers RHYDER.
7) A RHYDER, achetez de l'eau bénie au moine.
8) quittez RHYDER et dirigez-vous vers l'Est, dans la vallée, tuer le géant et récupérer l'anneau.
9) maintenant il faut traverser tout le pays et aller à LANKWELL (sud-ouest). Acheter la hache magique.
10) dirigez-vous vers le sud de Lankwell jusqu'à une rivière. Suivre son cours vers l'Est jusqu'à un pont que vous franchissez, suivre le chemin et arriver jusqu'à une maison.
11) pénétrer dans la maison et interroger la "Vipère noire"; (c'est le nom du serf), en posant une question sur "Le Grand Roi". Il vous livre sa confession. (c'est l'assassin du roi).
12) Direction Treela (à l'Est de la f.......chantée). Acheter les bottes magiques.
13) quitter TREELA et aller à HAMPTON. A l'Est d'Hampton se trouve une vallée, où dans une grande maison, vous pourrez récupérer le rouleau vert.
14) Quitter HAMPTON et aller à GANESTOR. Entrer à l'Auberge. Prendre l'escalier de la cave. Près du Chais, dans une petite pièce pavée de bleu, sur le mur Nord, actionner un levier bleu. Un passage secret s'ouvre.
15)l'emprunter, vous vous retrouvez chez le roi HEIDRIC. Utiliser l'anneau (il vous rend invisible). Aller jusqu'au roi Heidric et lui remettre la confession.
16)Ressortir et reprendre la route d'ERALAN.
17)A quelque distance d'Hampton, à l'Ouest sur la route d'ERALAN se trouve une Auberge isolée.
18) passer devant cette Auberge et filer plein Sud.
19) traverser le désert en ligne droite jusqu'à apercevoir des ruines. Près d'une petite mare au milieu des ruines, il y a l'entrée d'un souterrain.
20) y pénétrer.
Ce souterrain ne comporte en fait que peu de pièces ou couloirs, nul besoin d'en dresser un plan.
Les dalles jaunes sur le sol actionnent:
-soit des passages secrets
-soit des passerelles qui permettent de franchir des fossés.
-soit des flèches empoisonnées ou téléporteurs. Aussi se méfier et toujours traverser très vite sur ces dalles jaunes et tourner tout de suite deux pas à angle droit.
Enfin sachez que les pièces les plus importantes sont toujours pavées de bleu.
21) aller jusqu'au trône du LYCHE et arrivé près de lui, très vite, utiliser l'eau bénie.
22) ressortir du souterrain et filer plein Nord jusqu'à la route d'ERALAN.
23) suivre la route vers l'OUEST et traverser le pont (A). Suivre la berge vers l'OUEST et remonter par la berge jusqu'au pont (B). Traverser ce pont et suivre le chemin jusqu'à une maison.
24) pénétrer dans cette maison et monter jusqu'au 1er étage interroger le mage.
25) le mage vous remet une clé. Redescendre et sortir de la maison. Suivre le chemin en sens inverse et se diriger vers le cratère.
26) y pénétrer grace à la clé du mage. Ce souterrain fonctionne sur le même principe que celui des ruines mais est encore plus simple. Récupérer le Carillon sur l'Autel. Ressortir.
27) aller au temple d'ANGOR et utiliser le Carillon pour y pénétrer.
28) aller au 1er étage et tuer les acolytes, récupérer la clé.
Redescendre au sous/sol. Pour ce faire, au rez-de-chaussée à gauche de l'entrée du temple, aller dans une petite pièce, pavée de bleu et actionner le levier situé sur le mur Nord de la pièce (levier bleu) un escalier se découvre: empruntez-le au sous/sol, à l'aide de la clé, délivrez le prisonnier. Remonter au 1er étage et aller jusqu'à la chambre, se placer contre le lit, et à l'aide de l'ordre “prendre”, récupérer la sphère. Redescendre au rez-de-chaussée et aller jusqu'au trône de l'Abbé gris, placez-vous contre lui, et très vite utiliser la sphère.
l'Abbé meurt en vous laissant le médaillon. Prendre le médaillon.
Et c'est gagné vous voilà calife à la place du calife.
(DUPAS Francis).

TOUS

TV SPORT BASKET BALL

AMIGA

Prenez Chicago comme équipe, et réservez-vous Manning pour shooter à 3 points. Pour la défense, laissez l'ordinateur la gérer mais lorsque en attaquant shoote, appuyer sur fire pour contrer le (.......) et le récupérez. Puis lancez une contre-attaque.
(COGNON Matthieu).

Pour faire un championnat complet, éditer une équipe équilibrée du style "Chicago" ou "minessota" qui ont de bons remplaçants. Pour les caractéristiques: il faut pour les "G" (meneur de jeu): un très bon shoot 7.8, un bon saut (car ils sont petits, donc plus facilement contrables) 7,8 aussi. Et une bonne motricité (quick: 6.8), pour échapper au marquage adverse. De préférence, mixer les points restant sur la défense. Ce sont les marqueurs de l'équipe.
Pour les "F" (forward, ailier): un shoot moyen: 4-5, un saut moyen: 4-5 vitesse moyenne 4-5 mais une bonne défense 6-8 et un bon rebond 6-8. Ils sont très précieux pour récupérer les ballons. Pour le C (pivot): Il ressemble un peu aux précédents mais plus statique, toujours dans la "raquette" ou "bouteille" il a souvent l'occasion de tirer donc 6.8 au shoot, excellent défenseur donc 5-7 en défense et au reboud un saut moyen car il est déjà grand 4-5 et une vitesse moyenne aussi à 4.5. En ce qui concerne le caractéristique pass, 3 suffit largement à chaque catégorie. Pendant le jeu, il ne faudra pas prendre trop de risques (c. à d. passer le ballon à un coéquipier dont, le cercle sur le maillot est vert ou rouge mais jamais plus). Vous voilà prêt à affronter Cinemaware (la meilleure équipe mais non éditable) Whashington et les autres. Un bon shoot permet d'avoir un meilleur pourcentage de réussite, notamment à 3 points. Un bon "Jump" permet d'exécuter des sauts plus facilement et de plus loin. Un bon "quick" permet de dribbler l'adversaire sans se fatiguer. Une bonne "pass" permet d'avoir un meilleur pourcentage et un risque d'interception moins élevé. Un bon "rebound" permet de récupérer la balle plus souvent et plus facilement dans les airs après un tir raté adverse. Une bonne défense correspond à un "voleur de ballons", cela permet de prendre la balle lorsque l'adversaire est bloqué et qu'il lève les bras avant de tirer ou de faire une passe.
(REBEYROTTE J.F.).

TYPHOON

CPC

```
10 REM Vies infinies pour TYPHOON version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A520 TO &A68C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41062 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
80 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &BD19:CALL &A520
160  DATA  F3,01,7E,FA,3E,01,ED,79,21,60,1E,CD,40,A5,3E,02
170  DATA  21,00,C0,CD,40,A5,AF,32,76,F0,32,28,F1,C3,60,1E
180  DATA  DD,21,85,A6,4F,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD
190  DATA  23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,06
200  DATA  93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,88,A5,0E,05,C5,F5,E5
210  DATA  D5,CD,88,A5,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23
220  DATA  7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,6C,A6,32,75,A6,22
230  DATA  C9,A5,7B,32,77,A6,79,32,79,A6,18,11,7A,32,6C,A6
240  DATA  32,75,A6,22,C9,A5,79,32,77,A6,32,79,A6,11,6F,A6
250  DATA  CD,E5,A5,3A,7D,A6,B7,20,F4,11,69,A6,CD,CF,A5,11
260  DATA  6F,A6,CD,E5,A5,11,72,A6,21,85,A6,CD,ED,A5,C9,CD
270  DATA  E0,A5,11,6D,A6,CD,E5,A5,21,7D,A6,CB,6E,28,F3,C9
280  DATA  01,38,A6,18,0B,01,1A,A6,21,7D,A6,18,03,01,0F,A6
290  DATA  ED,43,07,A6,1A,47,13,C5,1A,13,CD,3E,A6,C1,10,F7
300  DATA  01,7E,FB,11,10,20,C3,0F,A6,0C,ED,78,77,0D,23,ED
310  DATA  78,F2,0F,A6,A2,20,F2,21,7D,A6,ED,78,FE,C0,38,FA
320  DATA  0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA
330  DATA  3A,7E,A6,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,38,A6,C9,01,7E
340  DATA  FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79
350  DATA  0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB
360  DATA  ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,00,01,08,02
370  DATA  4A,00,09,4C,00,00,00,49,03,49,2A,FF,00,00,07,00
380  DATA  00,00,00,90,A8,01,05,01,09,02,06,05,10,00,00,00
```

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et :
Piste 9, secteur Ø2, a &Ø76, remplacer 35 par ØØ ou rechercher les octets 21 E3 B1 35 AF et les remplacer par 21 E3 B1 ØØ AF

POKE &BØ76,Ø

et Piste 9, secteur Ø2, a &128, remplacer 35 par ØØ ou rechercher les octets 21 E3 B1 35 C3 et les remplacer par 21 E3 B1 ØØ C3

POKE &B128,Ø
(Patrice MAUBERT)

```
1 REM Vies infinies et invulnérabilité sur TYPHOON version K7
10 POKE 53280,1:POKE 53281,0:FOR I=365 TO 420:READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
20 IF B=5863 THEN POKE 816,109:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
30 PRINT"BING BANG, ERREUR DANS LES DATAS":END
40  DATA  37,170,249,174,37,146,191,8,174,133,146,192,8,174,6
50  DATA  146,193,8,101,174,178,146,130,21,174,101,146,17,23,146
60  DATA  25,23,174,5,146,19,23,174,197,146,20,23,174,203,146,27
70  DATA  23,174,54,146,28,23,101,79,73,88
```

TARGHAN

AMIGA / ATARI

LE PEUPLE DES SEMI-HOMMES

Monter à la corde (loading) - Monter - droite - tuer nain - droite - tuer éventuellement - Lire parchemin - descendre corde - en bas, droite - Monter au bout - droite - monter à nouveau - droite - Tuer nain et prendre son anneau - Descendre - prendre shuriken - gauche - sauter - Prendre potion - droite - remonter - gauche - redescendre - Sauter à gauche au niveau inférieur - Sauter plate-forme de droite - S'approcher du bord du tableau (droite) - sauter - Ramasser shuriken - lire parchemin - direction inverse - Descendre à la corde - droite - tuer nana - droite - Lire parchemin - droite - (loading).

6ème et dernière partie dans notre numéro 33.

TOUS

UN BON DEBUT:

Aller à gauche - prendre shuriken - lire parchemin - droite - passer au dessus du puits - droite - tuer femme avec shuriken - droite - aller jusqu'à salle avec créature volante et repartir à gauche avec elle.

Deuxième partie dans notre numéro 30.

TOUS

LES CAVERNES DE LA MORT:

Descendre dans le puits - En bas à droite, tuer lézard - Droite (attention stalactite) - Droite, tuer deuxième lézard - Saut avant à droite - entrer dans le tunnel - grille se ferme.

Troisième partie dans notre muméro 31.

ATARI

```
Rem Energie infinie pour TARGHA Rem Par Gabriel ZERBIB
Print "Inserez TARGHAN dans A:"
Print "puis pressez une touche..."
I%=Inp(2)
A%=Gemdos(&h48,L:&H191D)
Bload "P.VAR",A%
Slpoke A%+&hFE+&hFF
Bsave "P.VAR",A$,&h191D
Void Gemdos(&h49,L:A%)
FOR X=1 TO 10
READ A
POKE XBIOS(2)+X,A
NEXT X
DATA 74,79,89,83,84,7
3,67,75,72,69,66,68,79
```

ATARI

Dans ce jeu sublime, il est possible et je suppose que vous l'avez remarqué, de tomber dans les puits des premiers tableaux. Le seul problème c'est que une fois en bas, il peut y faire très noir.

Pour vous permettre de visiter les grottes, il vous suffit de vous faire suivre par le lutin rouge volant qui se trouve après la première chauve-souris. Ce dernier se transformera en une lueur rougeâtre qui suffira amplement à éclairer votre chemin...

(Xavier SPINOSI)

TANK

CPC

```
10 REM Vies infinies pour TANK
20 REM Version Cassette de Patrick FUNARO
30 MODE 1:MEMORY &37C0
40 LOAD"!
50 POKE &37F5,&C3:POKE &37F6,&36:POKE &37F7,&13
60 FOR I=&1336 TO &13AA
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
90 IF B<>11575 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 POKE &13A4,0:CALL &1343
110 DATA 78,0,243,241,201,33,255
120 DATA 171,17,64,0,195,193,55
130 DATA 62,185,50,11,185,62,46
140 DATA 50,14,185,33,0,185,17
150 DATA 0,89,1,3,3,237,176
160 DATA 62,89,50,71,89,50,75
170 DATA 89,50,83,89,50,103,89
180 DATA 62,201,50,122,89,205,46
190 DATA 89,221,33,217,187,17,222
200 DATA 0,205,103,187,62,96,50
210 DATA 181,188,62,50,182,188,62
220 DATA 175,50,127,188,33,158,19
230 DATA 17,96,191,1,32,0,237
240 DATA 176,195,3,188,62,3,50
250 DATA 166,96,62,61,50,217,99
260 DATA 195,0,128
```


● Pour avoir les vies infinies :
POKE &63D9,0
POKE &77CE,0

```
10 REM Vies infinies pour Tank version COMPIL DK
15 REM De Vincent LEQUIN
20 B=0:FOR T=&BF00 TO &BF15:READ A:POKE T,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=3069 THEN GOTO 50
40 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 PRINT "Inserez la disquette et appuyez sur une touche"
60 CALL &BB18:CALL &BF00
70 DATA 84,33,0,191,6,1,205,119,188,235,205,131,188,229,205,122,188,175,50
80 DATA 214,99,201
```

TUSKER

CPC/C 64

NIVEAU I: THE DESERT

Il faut tout d'abord vous procurer la gourde et le couteau pour pouvoir remonter votre niveau d'eau, en donnant un coup de couteau sur un cactus. Trouvez tous les objets avant de pénétrer dans la grotte; ils sont éparpillés dans les dunes, ils se composent de: couteau, montre de poche, bouteille d'acide, pistolet, caisse de munitions contenant 1Ø cartouches et c'est tout! Maintenant recherchez l'entrée de la grotte et pénétrez à l'intérieur. En haut à gauche vous pouvez voir une entrée gardée par deux indigènes, entrez par celles-ci et vous voyez un coffre à côté d'une couchette à même le sol; vous pouvez ouvrir le coffre en donnant un coup de pied au niveau de la serrure: un livre sera en votre possession. Ressortez de cette salle et dirigez-vous vers la droite (dans le lac souterrain), arrivé au crocodile, donnez-lui un coup de couteau au nez, il plongera vous laissant passer. Quand vous arrivez à l'entreé d'une grotte gardée par un indigène, rentrez puis ramassez la machette et les pépites. Au fond de cette salle il y a une inscription ('MAP'), si vous sélectionnez le livre et que vous avancez vers celle-ci vous pourrez voir tous les écrans successifs jusqu'à la fin du niveau. Ensuite il faut que vous revennez jusqu'à l'entré de la grotte, au fond, vous devriez apercevoir un feuillage, prenez la machette puis découpez le feuillage de chaque côté, et vous pourrez pénétrer dans la forêt. Quand vous serez dans la forêt, allez jusqu'au monstre enchainé tout en évitant les noix de coco lancées par les singes; lorsque vous arrivez au monstre, mettez de l'acide sur ses chaines pour le délivrer et il s'en ira vous laissant ainsi le passage libre. Rentrez par l'ouverture en haut à droite et vous devriez voir l'écran se fragmenter.Le niveau 2 se chargera automatiquement. (pour boire, il faut sélectionner la gourde et le couteau puis aller à l'écran où l'on voit une hutte, à droite de celle-ci (en bas) il y a un gros cactus. Il faut donner un coup de couteau à celui-ci et alors le héros boira automatiquement).

NIVEAU II: THE VILLAGE

Il faut tout d'abord aller vers la droite jusqu'à une petite hutte (case), à droite de celle-ci, vous pouvez ramasser une branche, mais elle n'est pas indispensable pour la suite de l'aventure. Vous devez continuer votre chemin jusqu'à la porte protégée par un cadenas (la clé (1) sert à ouvrir celui-ci), puis ouvrez-le, alors vous pourrez entrer.Prenez la bouteille de médicament et retournez jusqu'à l'entrée surmontée d'un masque cracheur de feu (ou gaz?). Rentrez et dirigez-vous vers la droite, ramassez le lance-pierre puis la boite à outils; à l'écran suivant vous pouvez prendre l'orb en sélectionnant les outils et donnant un coup de poing à la statue en or qui bouge, elle brûlera automatiquement, et vous pouvez prendre l'orb, allez à droite et donnez les médicaments au sorcier qui danse à côté d'un homme allongé au sol. Le malade sera guéri automatiquement et vous donnera une clé (2) en échange. Allez à l'écran où se trouve l'entrée d'une grotte fermée et gardée par deux indigènes; donnez la clé (2) à l'un des indigènes et la porte s'ouvrira.Entrez et l'écran va se fragmenter de nouveau, et le troisième et dernier niveau va se charger automatiquement.
(A certains endroits il y a des monstres verts, qui vous tuent si vous les réveillez, alors faites attention, vos vies sont précieuses).

NIVEAU III: THE TEMPLE

Dans ce niveau, il faut faire attention aux dragons volants.Si vous restez devant leur passage ils vous couperont la tête.Par terre, vous pouvez ramasser des pierres, mais vous ne pourrez pas les utiliser (c'est juste un indice pour vous conduire au dinosaure qui se baigne dans le lac). Allez toujours vers la gauche, quand vous arrivez au dinosaure il faut sélectionner le lance-pierre et alors vous pourrez détruire la tête de celui-ci (si vous visez bien), ensuite continuez toujours à gauche et vous devriez apercevoir l'entrée d'une grotte. Rentrez par l'ouverture de la montagne, maintenant vous êtes dans une forêt, à droite il y a un tunnel, il faut passer à l'intérieur, et vous serez devant l'entrée du temple. Dès que vous approchez de l'entrée, une statue s'avance et bloque l'entrée, faites-vous tuer par les hommes armés d'or, ensuite la statue disparaitra et quand vous vous relevez, le passage sera libre. Entrez dans le temple, devant vous il y a une fontaine (si vous voulez boire, prenez la gourde), entrez par la porte en haut à droite, vous êtes maintenant dans une pièce qui devait servir de salle de bain mais les insectes en ont pris possession, au milieu de la piscine, il y a une statuette (violette), prenez-là, mais sans vous faire "gober". Retournez à la seconde salle puis rentrez par la porte de droite, dans cette pièce vous pouvez prendre tous les objets mais seule la planche de bois va vous servir par la suite.Revenez à la deuxième salle et entrez par la porte du bas. Rentrez par la porte de gauche et allez jusqu'au sarcophage gardé par une armure mobile, ouvrez-le et emparez-vous de la troisième statuette (marron).Sortez de cette pièce et disposez sur la table les trois statuettes dans le bon ordre, (9 combinaisons possible (3x3), si vous y parvenez, une porte clignotera sur le mur de droite. Ensuite rentrez par la porte de droite, il y a un ravin qui bloque le passage, alors sélectionnez la planche de bois et posez là par-dessus.Vous pouvez passer de l'autre côté et quand vous serez arrivé à la balance déséquilibrée, posez les pépites à l'intérieur et celle-ci sera équilibrée, vous laissant ainsi le passage à la porte. Rentrez par la porte, et vous verrez l'écran se fragmenter, le jeu va charger pendant un moment et va vous afficher l'écran final (le cimetière).Et voilà!
Pour le troisième niveau prévoyez 3 vies si vous n'êtes pas fort sinon 2 suffiront. Il faut sacrifier une vie pour l'entrée dans le temple et au milieu des insectes il faut aussi en prévoir une, car il faut être très rapide.
Pour les combats (dans tous les niveaux) servez-vous du couteau, vous pouvez le jeter, ou alors servez-vous du pistolet (1Ø cartouches, maxi).
Pour le ramassage des objets vous pouvez brancher un deuxième Joystick dans le port I et appuyer sur feu quand vous voulez effectuer cette action. Vous pouvez aussi sélectionner les armes (toujours avec ce joystick) en mettant le manche à balai vers la droite.
(MORICHON David).

TARGHAN

AMIGA

Ce listing permet d'avoir les 5 objets que l'on veut au début de chaque partie de l'on appelle.

Explications du programme:
-Tapez ce listing.
-Insérez la disquette avec le jeu TARGHAN.
-Démarrez le programme.
-Entrez l'objet désiré et ceci pour les 5 objets.
-Chargez TARGHAN et appuyez sur la touche L pour pouvoir lire la partie modifiée.

Liste des objets avec leur numéro:
1 boule de feu
2 clef jaune
3 collier du dragon
4 potion qui restaure votre énergie
5 potion qui vous tue
6 étoile japonaise (shuriken)
7 un rond ???
8 un petit coffre
9 jarre: surprise !!
1Ø potion pour devenir petit
11 fiole rouge
12 coupe en or
13 livre: compte l'effet de surprise
14 parchemin vierge
15 livre ???
16 livre ???
17 étoile ???

```
'De Nicolas DAMIENS
debut:
CLEAR 28ØØØ,28ØØØ
SCREEN 1,64Ø,2ØØ,2,2
WINDOW 2,"TARGHAN",(Ø,1Ø)-(627,18Ø),15,1
WINDOW OUTPUT 2
OPEN "dfØ:p.var" FOR INTPUT AS 1
f$=INPUT$(LOF(1),1)
x=LEN(f$)
deb$=MID$(f$,1,6272)
fin$:MID$(f$,6278,x-6277)
FOR I=1 TO 5
PRINT "Entrez l'objet numéro";i;" ";
INPUT objet
objet$=objet$+CHR$(objet)
NEXT i
fiche$=deb$+objet$+fin$
CLOSE 1
ecrit:
OPEN "dfØ:p.var" FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,fiche$
CLOSE #1
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 1
END
fin:
```

LABYRINTHE :
Droite (ne pas tomber dans le trou) - sauter au-dessus du puits -Monter dès que possible - en haut gauche - prendre potion -
Redescendre - droite - descendre - droite - tuer lézards - Droite jusqu'au cul-de-sac - ramasser clé -Gauche première montée - droite - Passer première montée (attention précipice) - prendre potion - Gauche - monter dès que possible (deuxième corde) - En haut gauche jusqu'à ouverture d'une grille - entrer -
Prendre calice - ressortir - descendre tout en bas - gauche -Remonter au bout - en haut, gauche ('tention au trou) - gauche - La grille s'ouvre - ouf.

LES MONTAGNES DU CLORG:
Faire sauvegarde - droite -
Mage : s'agenouiller, déposer calice - Mage prend et donne gemme en échange (pas de gestes violents sinon chocolat) - Droite... - tuer géant (trouver la bonne distance) - Entrée du temple - (loading)

LE TEMPLE DU DRAGON :
Tuer lézard, warrior - monter à la corde - gauche - Téléportation - droite - tuer mage - Ramasser divers objets et livre - Surtout potion beige, grise et rouge - Eviter de boire n'importe quoi (Croa !) - Redescendre au rez-de-chaussée - Descendre - gauche - Dragon - prendre talisman - remonter - droite...

LE CHATEAU DU MALIN :
Droite... - dernier téléporteur - descendre - Il fait noir, utiliser fiole rouge - gauche - Trou de souris, utiliser fiole beige - Passer vite fait - buter mage - Dragon - prendre pierre magique -
Droite - prendre potion beige pour trou de souris - Remonter tout en haut - gauche - téléportation - droite - Téléportation - droite.

LE MALIN :
Malin - Grâce à pierre magique, envoyer boule de feu avec épée - Toucher huit fois le démon.

Si pas de talisman, pratiquement aucune chance (sert à supporter le choc des éclairs) -Mort du malin -Fin -

LA FORET DE LUNECLARE :
Sortir - déposer clé - remonter dans la forêt - en haut, droite Droite - tuer - droite - sauter dessus trou - Sauvegarde éventuel (s'agenouiller devant statue de Ganfald - Droite jusqu'à corde.

Et puis, déposer le calice au pied du mage...

THUNDERBIRDS

CPC/AMIGA/ATARI

Légende : G=GAUCHE ,D=DROITE, B=BAS, H=HAUT

Mission 1 :
ALAN : Choisir une lampe et la burette d'huile au départ.
BRAIN : Choisir la lampe et le bag of gobstoppers

1/BRAIN:
d, h, h, d, d, active BAG, prend clef, g, g, g, g, g, active lampe, prend marteau, d, h, h, h, d, poser clef, g, b, b, b, g, prend lampe, d, h, h, h, d, active marteau, aller ascenseur, appuyer fire, poser marteau, prendre clef, monter ascenseur, monter 5 étages, d, activer clef, aller pompe, appuyer feu, laisser agir, g, prendre ascenseur, descendre 2 étages, poser clef, prendre dynamite, descendre 3 étages, remonter 5 étages, d, d, h

2/ALAN:
b, b, b, d, poser lampe, prendre échelle, d, aller trou, activer échelle, appuyer feu, g, prendre lampe, d, d, d, d, d, b, b, d, b, b, g, b, b, g, activer huile, aller wagon, ap.feu

3/BRAIN:
h, h, h, g, g, b, poser dynamite, h, d, d, b, b, b, prendre fil, h, h, h, g, g, , b, poser lampe, prendre dynamite, g, activer fil, aller foreuse, appuyer feu, d, aller 1er pilonne, activer dynamite, appuyer feu, laisser agir, g, g, b, g, g, aller mineur.

4/ALAN:
poser huile, d, d, d, d, d, prendre drill, g, g, g, g, g, g, g, g, g, aller ascenseur, d, b, poser lampe, prendre compressor, h, d, aller machine, activer compressor, appuyer feu, activer drill, aller mur de droite, appuyer feu, d, d, aller mineur, laisser agir...

5/BRAIN:
d, d, h, d, d, prendre lampe, h, d, d, b, b, b, b, g, g, aller ascenseur, descendre 5 étages, g, b, b, b, d, d, b, b, g, aller taupe, mission terminée.

Mission 2 :
password: R E C O V E R Y

au début: GORDON (1er perso): MAGAZINE+SHARK REPELLANT
ALAN (2eme perso): RADIATION PILLS+AQUA LUNG

Dans ce qui va suivre: dans les pièces immergées, il y a un interrupteur comme les ouvertures de portes mais au milieu de la pièce,quand on le bascule, ça vide ou remplit la pièce d'eau...

1/ALAN:
activer PILLS, FIRE

2/GORDON:
G, activer MAGAZINE, H, aller vers officier, poser MAGAZINE (l'officier donne un BLUE PASS), B, B, D, D, activer SHARK REPELLANT, poser SHARK REPELLANT, prendre PILLS, activer PILLS, FIRE, D, D, D, B, D, D, D, B, D, D, aller vers le levier, FIRE (torpedo away), G, G, H, G, activer BLUE PASS, aller ORDINATEUR GAUCHE (floppy bleu), FEU

3/ALAN:
G, B, G, G, G, B, G, fermer porte D(roite), G, aller vers le levier, FIRE (torpedo away), D, évacuer eau, fermer porte G(auche), remplir eau, ouvrir porte D, D, évacuer eau, fermer porte G, remplir eau, D, vider eau, fermer porte G, remplir eau, D, vider eau, B, D, fermer porte G, D, fermer porte G, ouvrir porte D, vider eau, fermer porte D, remplir eau, G, vider eau, fermer porte D, remplir eau, G, vider eau, fermer porte D, remplir eau, G, vider eau, fermer porte D, remplir eau, G, vider eau, D, D, H, G, G, H, D, D, D, H, D, aller TB4.

Ça a l'air chiant comme ça "fermer porte"," vider"," remplir" mais le principe est simple c'est celui des sas... tu peux vider 2 pièces à la fois mais pour passer d'une pièce à l'autre il faut que les deux soient remplies ou vides... ok?

MISSION 3:
PASSWORD : A L O Y S I U S

PENELOPE= CLOCKWORK MOUSE + SLEEP SPRAY
PARKER = CROWBAR + STETHOSCOPE

1/PENELOPE:
activer MOUSE, FEU, aller près du garde, attendre (pénélope endort le garde avec le spray), H, D, D, prendre ascenseur, D, aller sur le 1er coffre.

2/PARKER:
poser CROWBAR, H, D, D, prendre ascenseur, D, trouver la combinaison des coffres (*)., prendre clé, G, prendre ascenseur, D, B, D, aller dans l'ascenseur mais ne pas descendre !

3/PENELOPE:
G, prendre ascenseur, D, B, D, prendre ascenseur (les 2 personnages doivent descendre).

4/PARKER:
aller trolley, FEU (parker pousse le trolley), aller ascenseur, descendre, descendre.

5/PENELOPE:
activer spray, G, poser spray, prendre clé, D, aller ascenseur, descendre, descendre, G, rester à droite du rayon, activer mouse, feu (juste après un tir du rayon),(la souris va jusqu'à l'interrupteur à gauche et le rayon stoppe, quand le rayon est arrêté), G, B, poser mouse.

6)PARKER:
G, G, B, poser clé.

7)PENELOPE:
prendre clé, B, D, B, B, positionner les interrupteurs de gauche a droite de la manière suivante:

1 BAS, 2 HAUT, 3 BAS, 4 BAS, 5 HAUT, 6HAUT

8/PARKER:
B, attendre en haut de l'échelle que le garde disparaisse sur la droite, G, G, G, H, H, activer stéthoscope, aller au gros coffre, feu, prendre, clé, B, B, B, B, B, B, G, prendre clé, D, H, H, positionner les interrupteurs de gauche à droite de la manière suivante: 1 BAS, 2 HAUT, 3 HAUT, 4 HAUT, 5 BAS, 6 BAS
D, D, activer 1ere clé, aller 1er écran, FEU, activer 2ème clé, aller 2ème écran, FEU.

9/PENELOPE:
G, G, activer 1ere clé, aller 1er écran, FEU, activer 2ème clé, aller 2ème écran, FEU, prendre doc.

MISSION 4:

PASSWORD : A N D E R S O N

SCOTT= HERO SHADES + REVOLVER
VIRGIL= HERO SHADES + GLUE

1/SCOTT:
D, D, aller sur le piano

THUNDERBIRDS

2/VIRGIL:
G, G, poser la glue, poser shades, H, prendre clé, G, aller lampe gauche, FEU, prendre SHEET, D, B, activer clé, aller PIANO, FEU, prendre SHADES, activer SHEET, aller PIANO, FEU, prendre GLUE, attendre... (le piano descend avec les deux personnages) activer GLUE, aller a droite du PIANO, FEU, G, G, prendre MINE, D, D, D, D, B, D, rester dans la porte.

3/SCOTT:
D, D, B, D, activer REVOLVER, FEU, (3 fois > 3 lampes, le rayon disparaît), D, H, D, D, D, B, G, B, D, B, D, cliquer interrupteur.

4/VIRGIL:
D, H, D, D, H, D, H, G, H, D, D, D, poser SHADES, prendre FILM, G, cliquer interrupteur, G, activer MINE, aller trou, FEU.

(*) pour trouver la clé il faut trouver le bon coffre, pour cela placer pénélope sur le 1er coffre cela ouvre le coffre X, amener parker sur ce coffre, il vous dit ce qu'il y trouve, s'il n'y a rien à déplacer pénélope au coffre 2 amener parker sur le coffre ouvert et ainsi de suite jusqu'à ce que parker trouve la clé... (Pierre Boutavant)

TOUS

Pour être immortel (votre énergie descend mais vous ne mourrez pas à la fin) dans la première partie (FACE A), allez en piste 11, secteur 15, a &C8, et remplacez le 4Ø par un 4F. Ou bien recherchez la chaîne D5-C9-4Ø-5D-4F et remplacez-y le 4Ø par un 4F. Si vous avez une MULTIFACE, vous pouvez poker un &4F à l'adresse &5C4C.
(Patrice MAUBERT)

CPC

```
10 REM Energie infinie tous niveaux sur THUNDERBIRDS
15 REM version Disk
20 REM (descend quand meme mais on ne meurt pas)
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &905E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>9133 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 IF C=1 THEN POKE &9004,&40:POKE &9009,&EB
120 IF C=1 THEN POKE &901A,&6C:POKE &901F,&8D
130 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
140 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
150 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE B ET DEPROTEGEZ-LA"
160 CALL &BB06:CLS:POKE &905C,&66:CALL &9016
170 PRINT"FAITES UN RESET ET CHARGEZ VOTRE JEU":NEW
180 DATA CD,2C,90,3E,4F,32,C8,80,3E,FA,32,C9,82,3E,4E,32
190 DATA 5C,90,CD,2C,90,C9,CD,41,90,3E,8B,32,44,80,3E,AC
200 DATA 32,64,83,3E,4E,32,5C,90,CD,41,90,C9,21,00,80,16
210 DATA 0B,0E,15,CD,56,90,21,00,82,16,1F,0E,11,CD,56,90
220 DATA C9,21,00,80,16,0A,0E,14,CD,56,90,21,00,82,16,1E
230 DATA 0E,14,CD,56,90,C9,1E,00,DF,5C,90,C9,66,C6,07,00
```

THRUST II

CPC

```
10 REM Vies infinies pour THRUST II K7
20 MEMORY &62FF:BORDER 0:MODE 1
30 WINDOW #1,15,27,10,10
40 WINDOW #2,15,27,13,13
50 LOAD "!THRUST"
60 FOR I=&9000 TO &9045:READ A
70 B=B+A:POKE I,A:NEXT I
80 IF B<>7844 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS!":END
90 CALL &9000
100 DATA 33,0,99,17,0,163,1,255,1,237
110 DATA 176,33,43,144,17,80,0,1,25,0
120 DATA 237,176,33,188,188,62,195,119,35,238
130 DATA 147,119,35,175,119,238,171,50,56,189
140 DATA 195,0,58,229,245,175,50,168,38,50
150 DATA 187,38,50,102,1,246,136,50,56,189
160 DATA 205,55,189,241,225,195,188,188
```

```
10 REM Vies infinies pour THRUST II version DK
20 MEMORY &153F
30 LOAD "TRHUSTII.BIN",&1540
40 POKE &26BB,0
50 CALL 9000
```

TIGER ROAD

CPC

```
10 REM 255 VIES sur TIGER ROAD AMSTRAD Disk
20 REM de Stéphane LONG.
30 MODE 2
40 BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT:
50 DATA 1a,Ø,1,6,f,18,9,c,12,13,14,b,2,d,a,3
6Ø RESTORE 11Ø:MEMORY &5ØØØ-1
7Ø FOR I=&5ØØØ TO &532Ø:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
8Ø INPUT"COMBIEN DE VIE VOULEZ-VOUS (1-255) : ",N:POKE &51ØD,N
9Ø PRINT "METTRE DISQUETTE ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE:"
1ØØ CALL &BBØ6:MODE Ø:CALL &5ØØØ
11Ø DATA CD,11,51,CD,9F,51,3A,CA,52,5F,CD,7F,51,AF,32,D5,52
12Ø DATA 3E,Ø2,32,D7,52,3E,4C,32,D2,52,DD,21,DB,52,DD,66
13Ø DATA ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,C8,52,5D,CD,7F,51,21
14Ø DATA C2,52,35,CA,Ø2,51,DD,7E,ØØ,32,CE,5Ø,DD,23,DD,7E
15Ø DATA ØØ,32,B8,5Ø,DD,23,DD,7E,ØØ,32,BF,5Ø,32,D1,5Ø,DD
16Ø DATA 23,DD,7E,ØØ,32,FA,5Ø,DD,23,DD,7E,ØØ,32,FB,5Ø,DD
17Ø DATA 23,CD,2B,52,22,BA,52,ED,43,B8,52,E5,21,ØØ,ØØ,59
18Ø DATA 5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7
19Ø DATA A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,BD,52,43,E1,78,32,BC,52
2ØØ DATA B7,28,Ø7,C5,CD,19,51,C1,1Ø,F9,ED,5B,BD,52,7A,B3
21Ø DATA 28,ØD,ED,53,BF,52,CD,19,51,21,FF,FF,22,BF,52,2A
22Ø DATA BA,52,ED,5B,B8,52,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F
23Ø DATA A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,BD,5Ø,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE
24Ø DATA 22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,CF,5Ø,CD,5F,52,ED
25Ø DATA 4B,BA,52,ED,5B,B8,52,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9
26Ø DATA C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,EB,5Ø,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C3,3Ø
27Ø DATA 5Ø,CD,B5,51,31,F8,BF,F3,21,96,5B,36,ØØ,C3,4Ø,ØØ
28Ø DATA FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,C9,52,C6,C1,4F,3A,C8
29Ø DATA 52,47,CD,42,51,3A,C9,52,3C,32,C9,52,FE,ØA,CØ,E5
3ØØ DATA AF,32,C9,52,3A,C8,52,3C,32,C8,52,5F,CD,7F,51,E1
31Ø DATA C9,D5,E5,79,32,D6,52,32,D8,52,78,32,D4,52,Ø1,7E
32Ø DATA FB,21,D2,52,1E,Ø9,CD,BC,51,E1,ED,5B,BF,52,CD,DC
33Ø DATA 51,E5,CD,F8,51,E1,D1,3A,CB,52,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,CC
34Ø DATA 52,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,CD,52,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E
35Ø DATA FB,3E,ØF,CD,13,52,AF,CD,13,52,7B,CD,13,52,3E,Ø8
36Ø DATA CD,13,52,CD,F8,51,3A,CB,52,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1
37Ø DATA 7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB
38Ø DATA 1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,13,52,23
39Ø DATA 1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,CB,51,E6
4ØØ DATA 2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,DC,51
41Ø DATA E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,D5,51,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,ED
42Ø DATA 51,E6,2Ø,C2,E9,51,C9,21,CB,52,ED,78,FE,CØ,38,FA
43Ø DATA ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø
44Ø DATA E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø1,C9,F1,ØC,ED
45Ø DATA 79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,DD,6E,ØØ,DD,23,DD
46Ø DATA 66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,E5,DD
47Ø DATA 6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,22,B3,52,E1,DD,7E,ØØ
48Ø DATA 32,B5,52,DD,23,DD,7E,ØØ,32,B6,52,DD,23,C9,3A,B6
49Ø DATA 52,B7,28,2A,2A,BA,52,E5,ED,5B,B8,52,D5,19,ED,5B
5ØØ DATA B3,52,A7,ED,52,22,B1,52,E5,D1,C1,E1,3A,B5,52,CD
51Ø DATA 9Ø,52,2A,B3,52,22,B8,52,2A,B1,52,22,BA,52,C9,F3
52Ø DATA 32,96,52,7E,FE,ØØ,28,Ø9,12,13,23,ØB,78,B1,2Ø,F3
53Ø DATA C9,ØB,ØB,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,1Ø,FC,C1,18,EA
54Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF
55Ø DATA ØØ,Ø6,Ø2,Ø3,Ø4,Ø5,Ø6,ØØ,ØØ,Ø1,7C,3B,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
56Ø DATA ØØ,66,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø1,C9,ØA,FF,ØØ,Ø2,35,FA,D3,79
57Ø DATA 29,Ø5,CD,FB,32,ØØ,4Ø,Ø2,Ø1,81,8D,DB,Ø6,4Ø,D9,ØØ
58Ø DATA 67,ØØ,ØØ,Ø1,Ø2,Ø1,7E,49,2Ø,CØ,69,F2,ØB,2E,44,2Ø
59Ø DATA 4E,1F,Ø1,Ø1,FC,89,A9,17,FC,55,E3,55,E3,55,1F,ØØ
6ØØ DATA BE,D1,CA,9C,9F,F8,F7,Ø8,Ø8,ØØ,4Ø,Ø4,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ
```

C 64

```
1 REM Charger le jeu,faire RESET
2 REM Vies infinies pour TIGER ROAD
3 REM de Bertrand JESENBERGER
1Ø READ A:IF A THEN POKE A,-165*(A<>54Ø1):GOTO 1Ø
2Ø SYS 14848:DATA 5749,5726,54Ø1
```

● Tout d'abord il faut taper :
POKE 32966,1
POKE 32973,133
POKE 32977,133
Pour avoir:
-Les bombes infinies:
POKE 3539Ø,165
-Missiles infinis:
POKE 38396,234
POKE 38397,234
-Turbo infinis:
POKE 78969,165
-Les vies infinies:
POKE 27498,234
POKE 27499,234
(Philippe RISCHEBE)

ST

● Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher les octetcs : 53 68 ØØ 1Ø 31 79 ØØ Ø1 et remplacer les par : 6Ø Ø2 ØØ 1Ø 31 79 ØØ Ø1.Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher : 28 79 ØØ Ø1 9C 96 91 6C ØØ 12 et remplacer les par : 28 79 ØØ Ø1 9C 96 6Ø Ø2 ØØ 12.Pour avoir du temps infini, rechercher : 66 ØØ ØØ 12 4A 68 ØØ 12 et remplacer les par : 6Ø Ø2 ØØ 12 4A 68 ØØ 12.Gillus nous a confié qu'il n'avait pas autant rigolé depuis Night Hunter ou Opération Wolf.
(GILLUS)

AMIGA

● Dans le tableau 12 (celui ou l'on doit sauter sur des statues pour arriver à la sortie) : SD=sauter à droite; SG=sauter à gauche;D=aller à droite; G=aller à gauche. D, G, SD, SG, G, SD, G, SD, G, SD, SD, D, SG, G, SG puis : pour avoir le bonnus : D, SG, recommencer. Pour sortir faire : G, SG, G (à l'extrème), SD, G, SD, G, SD, D, SD, SD.
(Ludovic L.)

CPC

● Pour avoir des vies infinies:
POKE &51ØD,255
(Patrice DUHEM)

● Pour avoir de l'énergie infinie à partir d'un éditeur de secteur, éditer le plus gros des fichiers, sur le 5ème à partir de la fin, puis allez à l'adresse Ø13C, remplacez le 1Ø par FF.
(Ludovic JEULAND)



ULTIMA IV — APPLE

Pendant les déplacements sur la surface de Britonnia, mettez la face et cherchez un coffre, vous pourrez alors vous remplir les poches, car les pièces d'or sont illimitées. Pour revenir à la normale, remettez la face Britonnia et déplacez-vous. (Tierry JOURET)

ULTIMA II, III, IV — C64

```
4 REM TRIPLE CHEAT pour ULTIMA 2, 3 et 4
5 REM par P.BANCEL pour JOYSTICK HEBDO
10 POKE 5328Ø,Ø:POKE 53281,Ø
20 PRINT "9ØØØ PTS DE VIE A CHAQUE JOUEUR SUR"
30 PRINT "A. ULTIMA 2"
40 PRINT "B. ULTIMA 3"
5Ø PRINT "C. ULTIMA 4"
55 PRINT "INSEREZ LA FACE PERSONNAGES DU JEU !!!"
6Ø GET A$:IF A$="" THEN 6Ø
7Ø IF A$="A" THEN 1ØØ
8Ø IF A$="B" THEN 15Ø
9Ø IF A$="C" THEN 2ØØ
95 GOTO 6Ø
1ØØ T=35:S=16:P=27:GOSUB 31Ø
11Ø PRINT "OPERATION EFFECTUEE !":END
15Ø T=16:S=17:P=26:GOSUB 31Ø:P=28:GOSUB 32Ø
16Ø P=9Ø:GOSUB 32Ø:P=92:GOSUB 32Ø:P=154:GOSUB
32Ø:P=156:GOSUB 32Ø
17Ø P=218:GOSUB 32Ø:P=22Ø:GOSUB 32Ø:GOTO 11Ø
2ØØ T=14:S=Ø:P=24:GOSUB 31Ø
21Ø P=P+2:GOSUB 32Ø:P=P+3Ø:GOSUB 32Ø
22Ø IF P=248 THEN 24Ø
23Ø GOTO 21Ø
24Ø P=25Ø:GOSUB 32Ø:GOTO 11Ø
31Ø OPEN 15,8,15:OPEN 2,8,2,"#"
32Ø PRINT #15,"U1:2,"Ø;T;S
33Ø PRINT #15,"B-P:2,"P
34Ø PRINT #2,CHR$(144);
35Ø PRINT #2,CHR$(Ø);
36Ø PRINT #15,"U2:2,"Ø;T;S
37Ø RETURN
```

URIDIUM

C 64

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 3588,189
POKE 3573,189
-Le choix du Nb de vies (1-9)
POKE 13467,Nb
-Le choix du niveau (1-15)
POKE 13468,Nb
POKE 13469,Nb
Pour redémarrer:
POKE 5328Ø,Ø
SYS 2461
(Jacques Henri RICOME)

CPC

```
1Ø REM Vies infinies de Patrick FUNARO
2Ø REM pour URIDIUM version Cassette
3Ø MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"!loader"
4Ø POKE &414E,Ø:POKE &414F,&BF
5Ø FOR JH=&BFØØ TO &BFØ6
6Ø READ DD:POKE JH,DD:NEXT JH
7Ø BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,2Ø
8Ø INK 2,26:INK 3,24:CALL &4ØØØ
9Ø DATA 175,5Ø,194,94,195,Ø,64,74,79,89
```

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets 21 33 14 35 7E et remplacez-les par 21 33 14 ØØ 7E
Pour neutraliser les missiles, rechercher les octets 28 3D 32 76 22 et remplacez-les par 28 ØØ 32 76 22
(Patrice MAUBERT)

Pour avoir des vies infinies :
POKE &5EC2,Ø
Pour neutraliser les missiles :
POKE &61AF,Ø
(Patrice MAUBERT)

ULTIMA III

ST/AMIGA/PC

A partir de FAWN, il faut naviguer jusqu'à l'île à droite de FAWN et aller à droite. Lorsqu' apparaît "OTHER COMMAND" il faut taper DIG et vous trouverez une super arme de corps à corps. Ce petit truc ne marche que si les deux lunes sont sur O (en haut, au milieu).

Les sorts de magicien et leur coût en points de magie :
a: désintègre les gobelins (0)
b: boule de feu (5)
c: crée de la lumière (10)
d: transporte au niveau inférieur des donjons (15)
e: transporte au niveau supérieur des donjons (20)
f: boule de feu plus puissante que b (25)
g: téléporte l'équipe en un point de la carte (30)
h: attaque mentale (35)
i: crée de la lumière plus longtemps que c (40)
j: jette un sort de prêtre (45)
k: boule de feu sur plusieurs adversaires (50)
l: tue un adversaire sur le coup (55)
m: arrête le temps (60)
n: attaque mentale sur plusieurs adversaires (65)
o: sort de pourriture (70)
p: désintègre plusieurs adversaires (75)

Les sorts de prêtre et leur coût en points de magie :
a: désintègre les squelettes (0)
b: ouvre les coffres sans dégâts (5)
c: redonne des points de vie (10)
d: crée de la lumière (15)
e: transporte au niveau supérieur des donjons (20)
f: transporte au niveau inférieur des donjons (25)
g: attaque magique (30)
h: guérit le poison (35)
i: attaque magique (40)
j: sommeil (45)
k: redonne plus de points de vie que c (50)
l: donne la carte des lieux (55)
m: boule de feu (60)
n: résurrection d'un personnage (65)
o: désintègre plusieurs adversaires (70)
p: attaque magique (75)

La définition des touches du clavier :
a: pour attaquer quelqu'un
b: pour entrer dans le bateau
c: pour jeter un sort
d: pour descendre l'échelle d'un donjon
e: pour entrer dans les villes et dans les donjons
f: pour tirer avec les canons du bateau
g: pour fouiller un coffre
h: pour échanger de l'équipement entre deux personnages
i: allume une torche
j: pour donner tout l'or de l'équipe à un personnage
k: pour monter l'échelle d'un donjon
l: pour regarder
m: modifie l'ordre des joueurs
n: arrête le temps en utilisant un power
o: pour faire une autre action
p: donner le plan de l'endroit grâce a gemme
q: sauve la partie sauf dans les villes et les donjons
r: pour changer d'arme
s: pour voler un marchand
t: pour discuter avec quelqu'un
u: pour ouvrir une porte avec une clé
v: musique on/off
w: pour changer d'armure
x: pour sortir du bateau
y: pour crier un mot
z: pour examiner une fiche

La meilleure équipe :

Un guerrier: car il a droit à toutes les armes et à toutes les armures. Un voleur : pour fouiller et ouvrir les coffres. Un clerc : pour guérir et ressusciter les personnages. Un mage : pour désintègrer les gros monstres.
Pour un point d'intelligence les mages ont un point de magie. Pour un point de sagesse les clercs ont un point de magie.

Passons maintenant au jeu proprement dit :
Les marks : on les trouve au niveau 8 des donjons dans la lave. Après on va voir le roi (transact) qui donne des points de vie supplémentaires le maximum est de 2550.
Les cards : on les trouve a coté des "shrine" en appuyant sur o (other action) le numéro d'un joueur et en tapant search. Recommencez pour tous les héros. Les "shrine" se trouvent dans un monde parallèle. On ne peut y pénétrer qu'avec le bateau en passant dans un typhon. Il faut absolument posséder des clés car il y a des portes à ouvrir. Ces "shrine" peuvent augmenter la force, l'adresse, la sagesse et l'intelligence en payant 100 pièces d'or/point. Le maximum est de 75 points.
Une fois que vous avez vos "cards" et vos "marks" il ne vous manque plus que les armes. Car les armes achetées dans les villes même si elles sont magiques ne peuvent rien contre les monstres du château d'Exodus. Ces armes sont les "éxotics". Elles se trouvent sur une petite île proche de l'île avec la ville. Quand vous êtes dessus taper O (other action) le numéro d'un joueur puis tapez dig. Recommencez pour que tous les héros en aient. S'il n'y a rien, changer de place jusqu'à ce que vous les ayez trouvées.
Bon maintenant vous avez 2550 points de vie, les quatres cards et les éxotics comme armes utilisées : vous êtes prêt. Vous arrivez devant le grand serpent vous taper y (yell) le numéro d'un joueur puis evocare. Vous avez passe le serpent, vous arrivez devant le château, vous vérifiez vos armes et vos points de magie, vous entrer, vous traverser vite le pont car l'herbe peut vous attaquer, et si vous devez fuir elle vous attaquera au retour. Vous prenez le chemin de droite ou de gauche à travers la lave (vous ne risquez rien grâce au marks). Là vous devrez combattre des dragons et des démons. Vous les avez tuez vous voyez en face de vous éxodus il n'y a que la lave, un champs de force et le sol. Pour les deux premiers, pas de problèmes grâce au marks mais le sol vous attaquera 4 ou 5 fois sans que vous puissiez avancer. Vous avez anéanti vos ennemis vous êtes face à éxodus il ne reste plus qu'une épreuve à passer : Vous devez entrer les cards o (other action), le numéro du joueur, la direction de l'action (dir), puis taper insert mais attention vous devez entrer les cards dans un ordre précis : love (l), sol (s), moons (m), death (d).
(Jacques "cyke" SERRA)

UNREAL

AMIGA

Pour les phases 3D, il suffit de suivre les flèches qui apparaissent en haut à gauche, ainsi que les apparitions de messages (allez à droite, allez à gauche)prenez le bonus. Ne loupez aucun bonus sous peine d'une mort certaine!
Pour les phases 2D (2ème niveau) :
- Tapez l'épée dans le chaudron pour tuer les ennemis en 1 seule fois au lieu de deux.
- Ne pas taper immédiatement la pierre étincelante. Sautez, tapez 8 fois (cela tue le monstre) ensuite resauter, tapez la pierre étincelante.
- Tapez la pierre immobile qui est au-dessus du feu.
- Tapez dans les pierres qui tombent, et récupérez 1 hille (=7 hills d'au qui éteignent le feu (=5 flammes)).
- Tuez le deuxième tigre, revenez sur vos pas et sautez le gouffre, tapez dans une des pierres qui tombent, récupérez la bille (7 tirs)
- Passez le pont magique, tuez toutes les bulles qui sortent de l'eau (= 10 points de vie)
- Quand vous rencontrerez deux rondins immobiles sur l'eau, tapez dans le feu (miracle)

Niveau 5
- Prendre le feu.
- Lorsque vous arrivez sur la passerelle volante, tapez dans la boule orange (miracle)
- Tuez les deux dernières têtes volantes (= bonus)
- Pour passez le précipice, s'accrocher à la corde, monter, (mais ne sautez pas), tapez sur l'étincelle et revenez sur la terre ferme. Maintenant élancez vous dans le vide (l'extase un pont magique) sans sauter.
- Passage des piques, tapez et synchronisez-vous.
- Au 2ème passage, tapez dans les piques au bout d'un certain temps, tout en étant sur ses gardes (20 points de vies avec les 2 bonus trouvés), prendre le feu dans le chaudron.
- Passez les lianes.
- Tuez le bonhomme de neige.

Niveau 8
- Tapez chaîne, prendre rondin, tapez feu.
- Au passage des gnomes, juste après un bonus apparaîtra un gros monstre, le tuer, il donne un bonus.
- Retournez sur vos pas, un autre (monstre) apparaît. Refaite le plein de fois pour obtenir 99 points de vie (facile pour vous!).
- Passer les passages aux petites boules de poils.
- Tapez dans la flammèche à côté du précipice. (vous aurez le droit à 20 tirs).
- Sautez sur le rondin.
- Le monstre nécessite 10 coups (les tuer en 2 fois en haut) gardez 6 coups pour tuez la fourmis qui est juste après. Durant la bataille contre les deux monstres restez sur la passerelle, le plus loin possible et tirer quand vous êtes en haut.
- Le prochain monstre facile!!! Tapez dans le feu et tirez (plus de feu) retapez.
- Le dernier retire un point de vie, à chaque coup de feu qu'il vous touche.

Maintenant vous pouvez admirez la fin de ce superbe jeu.
(Jean-François RICHARD)



VIGILANTE

● Pour avoir de l'énergie infinie (Si j'ai bonne mémoire (512K)), taper à la page de présentation : POOKIE IS MY PAB ou POOKIE IS MY PAL. Ben Ouais j'ai essayé et même que j'arrive plus à me relire alors à vous de chercher! (OMD)

ST

```
10 REM VIGILANTE AMSTRAD K7 de P. FUNARO
20 REM VIES INFINIES,ET CHOIX NIVEAU DEPART.
30 FOR I=128 TO 135:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
40 FOR I=&9859 TO &9885:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
50 FOR I=&9918 TO &9A7A:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
60 POKE &9BE4,210
65 MODE 1:PRINT"NIVEAU DE DEPART (1-5):";N
70 IF N<1 OR N>5 THEN 60 ELSE POKE &9A65,N
80 FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT:MODE 0:BORDER 0
90 MEMORY &3FFF:CALL &BD37:LOAD"!",&4000:CALL &9918
100 DATA 3E,00,32,16,58,C3,0C,56
101  DATA 80,FF,00,00,0E,00,61,98,F4,FF,F4,FF,F4,FF,F4
102  DATA FF,18,00,00,5B,00,00,46,9A,D0,70,00,00,00,40
103  DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
104  DATA F3,DD,21,CB,96,21,00,C0,06,C8,DD,75,00,DD,23
105  DATA DD,74,00,DD,23,7C,C6,08,67,30,04,11,50,C0,19
106  DATA 10,EA,31,CB,96,3E,10,06,F6,ED,79,26,32,06,9C
107  DATA 3E,16,CD,15,9A,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,25,20,EF
108  DATA 06,C9,CD,19,9A,30,E6,78,FE,D4,30,F4,CD,19,9A
109  DATA 30,DC,00,DD,21,75,98,11,02,00,ED,5F,06,12,2E
110  DATA 01,78,06,D7,CD,15,9A,D2,00,00,3E,E7,B8,CB,15
111  DATA 3E,00,00,3E,15,D2,74,99,3A,74,98,85,32,74,98
112  DATA 65,3A,E4,9B,AA,AB,DD,AC,DD,AD,AD,DD,77,00,06
113  DATA 09,CB,63,28,0D,3A,E4,9B,C6,2D,83,92,32,E4,9B
114  DATA 05,05,05,3A,E4,9B,C6,C3,32,E4,9B,DD,23,1B,7A
115  DATA B3,C2,71,99,C3,D6,99,11,03,9A,ED,53,C2,99,81
116  DATA 06,01,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,75,98,11,C4
117  DATA 2F,ED,52,C2,00,00,21,F1,99,22,C2,99,DD,E1,11
118  DATA 50,00,06,01,C3,71,99,D1,7A,B3,CA,C4,99,D5,DD
119  DATA E1,13,11,50,00,06,03,C3,71,99,D1,7A,B3,C8,DD
120  DATA E1,21,1B,9B,00,00,00,23,06,03,C3,71,99,CD,29
121  DATA 9A,D0,C3,1C,9A,7B,E6,07,CA,22,9A,3E,00,C3,27
122  DATA 9A,3E,13,3D,20,FD,A7,04,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8
123  DATA A9,E6,40,28,F3,79,2F,4F,3E,00,00,00,C3,44,9A
124  DATA 37,C9,7C,21,73,98,86,23,BE,C2,00,00,AF,06,F6
125  DATA ED,79,01,8C,7F,D9,E1,31,F8,BF,F3,21,80,00,22
126  DATA 4E,54,3E,01,32,06,54,C3,64,96,00,00,00,00,00
127  DATA 0,26,13,3,15,16,4,6,24,0,10,2,20,18,9,15
```

● On ne se souvient plus si on vous l'a déjà dit, à que même que on va le dire que comme ça on sera sur que!!! Taper 'GREEN GRYSTAL' pendant la présentation c'est nien zoli mais, si vous ne faites pas 'F1' pour avoir des vies supplémentaires, ni 'F8' pour changer de tableau... vous n'irez pas très loin. Enfin que voilà que maintenant que vous savez que...

AMIGA

● Pour avoir 255 vies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3E 03 32 01 FE 21 02 et remplacez-les par 3E FF 32 01 FE 21 02
(Diégo PRADOS)

● Choix du nombre de vies :
POKE 5266,Nb
(Nb = (1 à 255)
(David SIKA)

CPC

```
10 REM Vies infinies sur VIGILANTE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A032:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4862 THEN ?"Erreur dans les DATAS":END
70 ?"Insérez votre ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 0
80 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:LOAD"DISK",&8000
85 CALL &A000
90 DATA 21,00,80,11,70,01,01,29,04,ED,B0,21,2B,A0
100 DATA 11,00,BF,01,50,00,ED,B0,3E,C3,21,24,A0,32
110 DATA 0E,BC,22,0F,BC,C3,70,01,21,00,BF,22,EB,98
120 DATA C9,3E,FF,32,66,52,C3,D8,53
```

VINDICATOR

CPC

- Voici les codes nécessaires pour aller dans le deuxième et troisième tableau: VALSALVA MANOEUVRE, EUSTACHIAN TUBES.

- Pour avoir des vies infinies :
Prenez un éditeur de secteur et allez en piste 9, secteur Ø2 à l'adresse &ØØE8, et remplacer le D8 par C9
(Patrice MAUBERT)

- Pour avoir des vies infinies :
Prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets : 7E FE Ø2 D8 35 et remplacez-les par : 7E FE Ø2 C9 35
(Patrice MAUBERT)

- Vies infinies :
POKE &Ø668,&C9
Armes infinies :
POKE &158F,Ø
(Patrice MAUBERT)

- Pour avoir les vies infinies:
POKE &8BD9,Ø
POKE &1D21,Ø
POKE &12F9,Ø
Pour avoir l'immunité:
POKE &5B4,Ø
POKE &269E,&3A
POKE &182F,&C9

```
1 ' Vies, armement, bombes, temps illimités et  Immunité
2 'pour THE VINDICATOR version Cassette de Patrick FUNARO
10 DATA 243,33,27,128,1,66,1,17,Ø,128,125,237
20 DATA 79,237,95,174,235,174,235,119,35,19,11,12Ø,177
30 DATA 32,242,175,237,79,33,44,128,17,44,144,1,49,1
40 DATA 237,176,33,5Ø,16Ø,34,81,144,195,44,144,33,68,16Ø
50 DATA 17,96,Ø,237,83,2Ø,1,1,8Ø,Ø,237,176,195,172,127
60 DATA 58,Ø,16,254,247,4Ø,55,254,2Ø9,4Ø,23
70 DATA 62,61,5Ø,217,11,62,61,5Ø,18Ø,5,62,1,5Ø,17
80 DATA 3Ø,62,42,5Ø,64,14,195,Ø,128,62,61,5Ø,33,29
90 DATA 62,194,5Ø,158,38,62,61,5Ø,235,29,62,1,5Ø,2ØØ
100 DATA 1Ø,62,1,5Ø,Ø,9,195,Ø,128,62,61,5Ø,249,18,62
110 DATA 62,5Ø,47,24,62,1,5Ø,14,6,195,Ø,128
120 MODE 1: FOR A=4Ø96Ø TO 411Ø7: READ B: POKE A,B: NEXT
130 ' Premier tableau
140 POKE 41Ø4Ø,Ø:POKE 41Ø45,Ø:POKE 41Ø5Ø,Ø:POKE 41Ø55,Ø
150 ' Second tableau
160 POKE 41Ø63,Ø: POKE 41Ø68,58: POKE 41Ø73,Ø
170 POKE 41Ø78,Ø: POKE 41Ø83,Ø
180 ' Troisième tableau
190 POKE 41Ø91,Ø: POKE 41Ø96,2Ø1: POKE 411Ø1,Ø
200 PRINT: INPUT "Insérez la cassette ... <RETURN>";OK$
210 MODE 1: MEMORY 16383: CALL 48439: LOAD"!",&8ØØØ
220 CALL 4Ø96Ø
```

```
10 REM Vies et armes infinis version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9ØØØ TO &9Ø36:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4375 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ
90 DATA 21,21,9Ø,11,ØØ,BF,Ø1,2Ø,ØØ,ED,BØ,21,ØØ,Ø1,11,ØØ
100 DATA ØØ,ØE,41,DF,1E,9Ø,3E,BF,32,43,Ø1,C3,ØØ,Ø1,66,C6
110 DATA Ø7,21,Ø9,BF,22,67,AØ,C3,ØØ,AØ,CD,Ø6,Ø1,AF,32,8F
120 DATA 15,3E,C9,32,68,Ø6,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
1 REM Vies infinies pour VINDICATORS
2 REM version AMSTRAD Cassette de Patrick FUNARO
10 MEMORY &3ØØØ:FOR DD=&BEØØ TO &BE1A:READ DL
20 TEST=TEST+DL:POKE DD,DL:NEXT DD
30 IF TEST=1962 THEN LOAD"VIND":CALL &BEØØ:END
40 PRINT"Erreur dans les Datas":END
50 DATA 33,35,65,54,195,35,54,14,35,54,19Ø
60 DATA 195,Ø,64,62,62,5Ø,114,45,62,2Ø1,5Ø,88
70 DATA 6,195,Ø,4
```

```
10 ' Vies infinies pour VINDICATOR partie I version Disquette de Cyrille et Eric
20 ON ERROR GOTO 7Ø
30 FOR I=&AØØØ TO &AØØØ+163:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):X=X+VAL ("&"+A$):NEXT
40 POKE &CØØØ,&21:POKE &CØØ1,Ø:POKE &CØØ2,&AØ:POKE &CØØ3,&11:POKE &CØØ4,&4Ø
50 POKE &CØØ5,Ø:POKE &CØØ6,&D5:POKE &CØØ7,1:POKE &CØØ8,Ø:POKE &CØØ9,1
60 POKE &CØØA,&ED:POKE &CØØB,&BØ:POKE &CØØC,&C9
70 IF X<>15775 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &CØØØ
80 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,Ø1,11,Ø2,Ø4,3E,21,22,C3,ØØ,ED,53,C5,ØØ,32,C7,ØØ,ED,5B,C5,ØØ,1E,ØØ,CD
90 DATA 63,C7,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø4,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,C6,ØØ,CD,5C,C9,AF,CD,5C
100 DATA C9,3A,C5,ØØ,CD,5C,C9,3E,Ø3,CD,5C,C9,3A,C5,ØØ,CD,5C,C9,3E,11,CD,5C,C9,3E,FF,F3,CD,5C
110 DATA C9,2A,C3,ØØ,CD,E5,C6,22,C3,ØØ,FB,CD,1C,C9,3A,C7,ØØ,3D,32,C7,ØØ,28,1B,3A,C5,ØØ,3C,32,C5
120 DATA ØØ,FE,Ø6,2Ø,A8,3E,Ø1,32,C5,ØØ,21,C6,ØØ,34,18,94,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,21,D1,ØØ,22,ØE,Ø1,C3,AC,7F
130 DATA 21,EE,ØA,36,ff,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,ØØ,8Ø
```

```
10 ' Vies infinies pour VINDICATOR partie  II version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 1
30 FOR I=&AØØØ TO &AØØØ+183:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):X=X+VAL("&"+a$):NEXT
40 POKE &CØØØ,&21:POKE &CØØ1,Ø:POKE &CØØ2,&AØ:POKE &CØØ3,&11
50 POKE &CØØ4,&4Ø:POKE &CØØ5,Ø:POKE &CØØ6,&D5:POKE &CØØ7,1:POKE &CØØ8,Ø
60 POKE &CØØ9,1:POKE &CØØA,&ED:POKE &CØØB,&BØ:POKE &CØØC,&C9
70 IF X<>17144 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &CØØØ
80 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,Ø1,11,Ø2,Ø4,3E,21,22,C3,ØØ,ED,53,C5,ØØ,32,C7,ØØ,ED,5B
90 DATA C5,ØØ,1E,ØØ,CD,63,C7,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø4,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,C6,ØØ
100 DATA CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,C5,ØØ,CD,5C,C9,3E,Ø3,CD,5C,C9,3A,C5,ØØ,CD,5C,C9,3E,11,CD
110 DATA 5C,C9,3E,FF,F3,CD,5C,C9,2A,C3,ØØ,CD,E5,C6,22,C3,ØØ,FB,CD,1C,C9,3A,C7,ØØ,3D,32,C7
120 DATA ØØ,28,1B,3A,C5,ØØ,3C,32,C5,ØØ,FE,Ø6,2Ø,A8,3E,Ø1,32,C5,ØØ,21,C6,ØØ,34,18,94,ØØ,ØØ
130 DATA ØØ  ,ØØ,ØØ,F3,31,C6,Ø2,3E,ØB,32,72,Ø2,3E,ØF,32,73,Ø2,CD,1Ø,Ø1,21,E2,ØØ,22,8D,8Ø
140 DATA C3,ØØ,8Ø,21,EB,ØØ,22,ØE,Ø1,C3,ØØ,Ø1,21,21,1d,36,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,ØØ,8Ø
```

```
10 ' Vies infinies pour VINDICATOR partie III version Disquette de Cyrille et Eric
20 FOR I=&AØØØ TO &AØØØ+193:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):X=X+VAL ("&"+A$):NEXT
30 POKE &CØØØ,&21:POKE &CØØ1,Ø:POKE &CØØ2,&AØ:POKE &CØØ3,&11:POKE &CØØ4,&3B
40 POKE &CØØ5,Ø:POKE &CØØ6,1:POKE &CØØ7,Ø:POKE &CØØ8,1:POKE &CØØ9,&D5
50 POKE &CØØA,&ED:POKE &CØØB,&BØ:POKE &CØØC,&C9
60 IF X<>17574 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &CØØØ
50 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,Ø1,11,Ø2,Ø4,3E,21,22,BE,ØØ,ED,53,CØ,ØØ,32,C2,ØØ,ED,5B,CØ,ØØ
60 DATA 1E,ØØ,CD,63,C7,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø4,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,C1,ØØ,CD,5C,C9
70 DATA AF,CD,5C,C9,3A,CØ,ØØ,CD,5C,C9,3E,Ø3,CD,5C,C9,3A,CØ,ØØ,CD,5C,C9,3E,11,CD,5C,C9,3E,FF
80 DATA F3,CD,5C,C9,2A,BE,ØØ,CD,E5,C6,22,BE,ØØ,FB,CD,1C,C9,3A,C2,ØØ,3D,32,C2,ØØ,28,1B,3A,CØ
90 DATA ØØ,3C,32,CØ,ØØ,FE,Ø6,2Ø,A8,3E,Ø1,32,CØ,ØØ,21,C1,ØØ,34,18,94,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,F3,31
100 DATA C6,Ø2,3E,ØB,32,72,Ø2,3E,ØF,32,73,Ø2,CD,1Ø,Ø1,21,DD,ØØ,22,8D,8Ø,C3,ØØ,8Ø,21,FØ,ØØ
110 DATA 22,ØE,Ø1,3E,1B,32,Ø1,Ø1,3E,27,32,Ø6,Ø1,C3,ØØ,Ø1,21,7B,11,36,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,ØØ,8Ø
```

VOYAGER

Lorsque vous êtes dans le menu, tapez :
'WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL'
et vous pourrez accéder à un menu d'options d'enfer
(BALANTZIAN)

ST

```
1 REM Attendez que le jeu soit chargé
2 REM et lors de la présentation
3 REM pressez 'W' et 'DEL' : surprise !
4 REM pour  VOYAGER en AMIGA BASIC de S. DEMANNET
10  DATA  41ff,15,3981,4efe,135,294d,137,4ef1
20  DATA  11,3401,4e76,7,1e9,4efd,805,2c7d
30  DATA  9,2081,103,88c5,43fe,c,5,3041
40  DATA  14a,12dd,51cd,10001,4efe,c,1f
50  C=0: FOR A=459078 TO 459138 STEP 2
60  READ B$: B=VAl("&h"+B$)-5: POKEW A,B
70  C=C+B: NEXT A
80  IF C<>204889 THEN PRINT "Erreur...": END
90  PRINT "Insérez le disque de VOYAGER"
100  PRINT "et tapez une touche ..."
110  IF INKEY$="" then 110
120  CALL 459108
```

Sur l'écran d'options, tapez : WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL (avec les espaces).
Une nouvelle ligne apparaîtra en bas de l'écran :
4- CHEAT MODE OPTION
Il suffit de taper 4 et on peut alors, choisir :
- Shield infini
- Fuel infini
- Equipement complet.

Attention, "O" enlève le CHEAT MODE. Si tu tapes 'ENTER' au pavé numérique, tu peux voir les différents Aliens du jeu.
DEL = SHAPE +
HELP = SHAPE -
7 = ZOOM OUT
(NDLR : pauvre Henry)
4 = ZOOM IN
Le tout au pavé numérique.
ALT droit = ESPACE/SOL
SPACE = RETOUR MENU
(P. BOUTAVANT)

AMIGA

VIRUS

Se maintenir au-dessus du sol et de la mer et attendre jusqu'à voir apparaître les tirs du vaisseau. S'écarter du passage le plus tard possible en réalisant un demi-tour. Le vaisseau ennemi va soit s'écraser dans la saleté, soit parvenir à éviter le crash, mais le fait de le surplomber permettra de cribler sa carcasse. Pour vivre plus longtemps, utiliser la tactique suivante : les "seeders" ayant des gardes androïdes qui se dédoublent quand ils sont atteints, pour éviter de se retrouver avec plus de quatre méchants droïdes, tuer deux "seeders" et se débarasser des mutants. Les bombardiers : ne jamais les approcher par derrière. Leur lancer un missile ou tirer sur eux de face. Pour détruire les vols de"pestes" en plein ciel (ils se déplacent par deux) : faire une courte pause à leur approche, ce qui permettra de prévoir leur stratégie. Appuyer sur ENTER tout en pressant [P] place en mode de pause. Pour quitter le mode pause, continuer d'appuyer sur ENTER et enfoncer le bouton [O]. On observe alors une barre rouge en dessous de l'altimètre, ce qui indique l'entrée en mode tricheur, où serviront les boutons suivants :
C : enclenchement ou extinction des effets spéciaux.
L : ajout d'un missile et d'un aéroglisseur.
F : approvisionnement maximum en carburant .
D : allumage ou extinction de la demo.

ST

Ben voilà c'est l'histoire d'un mec que même que s'il appuie sur la touche 'ENTER' et les touches 'P' et 'O', il a le droit à tout un tas de trucs infinis. Il lui suffit maintenant d'appuyer sur 'D' pour activer l'autopilotage, sur 'F' pour se recharger en carburant et sur 'L' pour avoir en même temps un missile et une vie supplémentaire. (Pas mal ce mec)

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octects dans le fichier VIRUS.PRG : 33FCØØ Ø3 et de les remplacer par 33FC ØØFF. Et rechercher encore une fois 33FCØØØ3 et de les remplacer par 33FCØØFF.
(Yvan CARPENTIER).

Chargez le jeu et faire un RESET dès le début du jeu. Chargez Amiga Monitor taper NOP à l'adresse $659FA et SUB.W#$ØØØØ,$CAØ2 à l'adresse $66DØC. Ca c'était pour les vies. Taper NOP à l'adresse 66916 pour les missiles. Et faire repartir par G 63EC8.
(David GIL)

AMIGA

Après avoir sauvegardé ce listing sur une disquette,faites une copie de sauvegarde de VIRUS.Ensuite exécutez ce listing en mettant la copie de VIRUS dans le lecteur DFØ:.Maintenant,il vous suffit de répondre 'CANCEL' à chaque message d'erreur de votre AMIGA.

```
1 REM 255 MISSILES ET 255 VIES POUR VIRUS VERSION AMIGA
10  DATA  23FC,4,59C,0,10,23FC,33FC,3,0,800,23FC,6,4164,0,804,23FC,33FC,3,0
20  DATA  808,23FC,6,416C,0,80C,23FC,4EF8,1000,0,810,287C,5,0,2A7C,5,1000
30  DATA  2C79,0,4,93C9,4EAE,FEDA,2B40,10,224D,4E4E,FE9E,224C,234D,E,4280
40  DATA  4281,41FA,42,4EAE,FE44,4A80,6600,36,224C,337C,2,1C,237C,4,0,28,237C
50  DATA  0,400,24,42A9,2C,2C79,0,4,4EAE,FE38,33FC,800,4,1F2,4EF9,4,C,4E75
60  DATA  7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465,7669,6365,0,0,0,0,0,0,0,0,74,79,89
70  B=0:FOR I=263424& TO 263614& STEP 2:READ A$:A=VAL("&"+A$)
80  POKE I,A:B=B+A:NEXT I
90  IF B<>717498& THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS!!!":END
100  BLURP=263424&:POKEW 263438,255:POKEW 263458,255
110  CALL BLURP
```

VENOM STRIKES BACK

● Codes : MAYHEM, TRANSMOGRIFY, PEDALS OF DOOM (Jean-Michel BURGESS)

C 64

● Pour avoir 4 armes au premier niveau prendre les caisses "BL" et "P" puis descendre au premier ascenseur. Avec "PENETRATOR", aller immédiatement à gauche de l'ascenseur jusqu'au moment ou vous tomberez. Vous devez trouver deux boites: "B" et "L". Retourner ensuite à droite avec "PENETRATOR" , l'épuiser puis prendre la caisse "JR". Vous avez désormais quatre armes.
(Christophe GARCIA)

● Pour éviter de se faire détruire par le missile, il suffit dans le 'menu' de mettre l'option 'P' et de taper 'MAYHEM' et la touche 'ENTER' et on commence la partie! Quand vous arrivez à la première porte, il faut aller tout droit : Il ya 4 'ascenseurs'. Prendre le premier. Monter et après manette vers le bas et voilà... Quand on arrive 4 portes plus loin de l'endroit où l'on apparaît après l'ascenseur, mettre le 'penetrator' et prendre les 2 masques ensemble, le 'penetrator' sera remplacé par le 'jackrabbit'. Vous pouvez voir que le 'penetrator' marche encore et en plus on peut voler, alors...
(Sébastien LE QUER)

CPC

VICTORY ROAD — CPC

```
10 REM (C) JOYSTICK HEBDO 1989
20 REM Vies infinies sur Victory Road Disk par S.L
30 FOR I=&900 TO &A3F:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
40 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT:MODE 0:CALL &900
50 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0,16,05,1E,01,06,10
60 DATA CD,30,09,21,C0,12,16,08,1E,02,06,25,CD,30,09,01
70 DATA 7E,FA,3E,00,ED,79,21,1E,4D,36,FF,C3,00,93,C9,3E
80 DATA 06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,5A,09,0E,05,C5,F5
90 DATA E5,D5,CD,5A,09,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB
100 DATA 23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,2D,0A,32,36,0A
110 DATA 22,8A,09,7B,32,38,0A,79,32,3A,0A,18,00,11,30,0A
120 DATA CD,A6,09,3A,3E,0A,B7,20,F4,11,2A,0A,CD,90,09,11
130 DATA 30,0A,CD,A6,09,11,33,0A,21,00,00,CD,AE,09,C9,CD
140 DATA A1,09,11,2E,0A,CD,A6,09,21,3E,0A,CB,6E,28,F3,C9
150 DATA 01,F9,09,18,0B,01,DB,09,21,3E,0A,18,03,01,D0,09
160 DATA ED,43,C8,09,1A,47,13,C5,1A,13,CD,FF,09,C1,10,F7
170 DATA 01,7E,FB,11,10,20,C3,1D,20,0C,ED,78,77,0D,23,ED
180 DATA 78,F2,D0,09,A2,20,F2,21,3E,0A,ED,78,FE,C0,38,FA
190 DATA 0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA
200 DATA 3A,3F,0A,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,F9,09,C9,01,7E
210 DATA FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79
220 DATA 0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB
230 DATA ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,00,01,08,02
```

● Quand on vous demandera d'entrer votre nom dans les high scores, il faudra que vous entriez UKCBLITZ. Essayez de rejouer et vous verrez que vous serez invulnérable. Pas mal non!!!
(Laurent FABRICE)

VIXEN — C64

```
10 REM Vies infinies pour VIXEN
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=576 TO 614:READ A
40 POKE I,A:B=B+A:NEXT
50 IF B<>3730 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 PRINT "Inserez votre original"
70 INPUT "Et appuyer sur RETURN";A$
80 SYS 576
90 DATA 32,86,245,169,80,141,156,3,169,2
100 DATA 141,157,3,76,231,2,169,93,141,211
110 DATA 9,169,2,141,212,9,76,18,8,169
120 DATA 165,141,2,13,175,13,76,17,8
```

VIXEN

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine II '89 du N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier VIXEN+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:
1) Faire RESET puis insérez la disquette Poly-routine et double-clickez sur VIXEN+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo insérez la disquette VIXEN puis tapez une touche. Le jeu démarrera normalement. Option : vies infinies (J.M.)

```
Data 0006,0000,06A4,4A6E,0000,2108
Data 42B9,0000,2174,42B9,0000,31B0
Data 42B9,0000,217A,6010,0000,210E
Data 6008,4155,544F,5C41,2E50,5247
Data 0000,***
'
Open "o",#1;"VIXEN+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

ST

CPC

```
1 'Vies infinies sur VIXEN
2 'Version cassette de
Joël VIALETTE
10 DATA 00,2A,0F,BC,22,1D
20 DATA BD,21,0E,BC,36,C3
30 DATA 23,36,15,23,36,BE
40 DATA C3,12,32,3E,00,CD
50 DATA 1C,BD,3A,00,BE,3C
60 DATA 32,00,BE,FE,02,C0
70 DATA 21,2B,BE,22,55,34
80 DATA C9,DD,21,5B,AA,11
90 DATA 00,01,CD,EA,A9,21
100 DATA 3E,BE,22,20,AB,C3
110 DATA 85,AA,3E,A7,32,14
120 DATA 35,C3,B0,33
130 MEMORY &3000:Y=0
140 FOR T=&BE00 TO &BE45
150 READ A$:A=VAL("&"+A$)
160 POKE T,A:Y=Y+A:NEXT
170 IF Y<>&1A1E THEN 200
180 LOAD"!"
190 CALL &BE00
200 PRINT"Erreur dans les datas":END
```

● Prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaine hexadécimale suivante : 22 70 DE 3E 05 32 51 DE, et la remplacer par : 22 70 DE 3E 63 32 51 DE. (De vous à nous pour les deux autres parties, il faut rechercher la même chaine hexadécimale et procéder à la même correction).
(Diego PRADOS)

Cette super solution, vous est proposée par :
Julien BONNY



PARTIE 1 : 1989

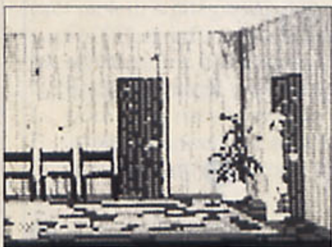
L'ECHAFAUDAGE



- Prendre le seau
- Examiner échafaudage
- Actionner bouton rouge
- Actionner fenêtre à droite

LA PIECE

- Prendre sac plastique sur la poubelle
- Se placer sur le coin à droite près de la plante puis actionner le tapis
- Prendre la clé.

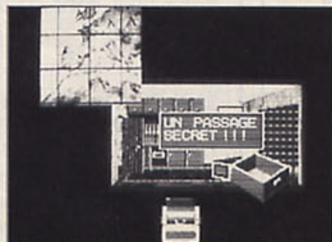


- Dans la salle de bain utiliser le seau sur l'évier
- Actionner le placard
- Prendre insecticide
- Actionner la pompe des WC
- Prendre le petit drapeau rouge
- Placer le seau sur la porte du fond
- Utiliser seau sur porte
- Actionner porte de droite



LE BUREAU

- Ouvrir second placard
- Examiner machine à écrire
- Actionner tiroir sur le bureau



- Prendre le papier
- Examiner la carte
- Utiliser drapeau sur le petit trou

LE PASSAGE

- Attention, il faut faire vite!!!
- Examiner pavé numérique actionner dans l'ordre 4,0,3,1,5. (NDLR : Il examiner à chaque fois et actionner le bouton)

LA SALLE DES MACHINES

- Utiliser papier dans ouverture



- Appuyer bouton vert
- Appuyer bouton rouge
- Prendre papier documents
- Aller dans le rond blanc.

PARTIE 2 :1305

LES MARECAGES



Attention vous devez maintenant marcher à certain endroit pour ne pas tomber dans les sables mouvant
(NDLR : Si vous poussez la luminosité de votre écran vous verrez les sables mouvants.)
- Aller tous droit puis vers le haut et enfin toujours tous droit
- Utiliser insecticide sur moustique
- Aller tous droit, vers l'arrivée, vous verrez quelque chose briller :
- Examiner éclat
- Aller à gauche.

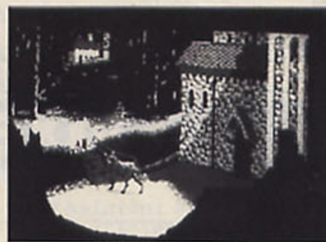
PRES DU LAC



- Aller au petit arbre
- Examiner le bas de l'arbre
- Utiliser corde sur la branche
- Prendre tunique et pantalon (tous les vêtements quoi!)
- Allez à gauche
- Marchez jusqu'aux poules puis aller à gauche et vous atteindrez un passage (caché par le château)
- Aller à l'arbre
- Actionner arbre
- Prendre les pièces
- Aller à l'auberge
- Utiliser pièces sur le tavernier
- Une fois sorti de l'auberge aller près du garde
- Utilisez le pendentif sur lui



- Après la discussion avec Tonin aller au lac
- Utiliser sac sur lac
- puis rapidement :
- Aller à gauche
- Aller en bas
- Aller près du loup
- Utiliser sac sur loup



- Revenir près du château
- Prendre lance du garde
- Allez à la clairière (ou vous aviez trouvé des sous)



- Utiliser lance sur soutane
- Prendre soutane
- Aller au monastère
(NDLR : La ou vous avez grillé le loup)
- Actionner porte

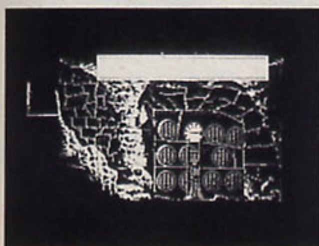
PARTIE 3 :

LE MONASTERE

Attention il faut marcher dans le même sens que les moines et ne jamais passer par le milieu
- Aller à la porte de droite
- S'approcher du moine
- Sortir,
- Aller porte gauche
- Prendre coupe
- Aller porte du fond
- Utiliser coupe sur tonneau
- Aller porte droite
- Utiliser coupe sur moine
- Examiner moine



- Utiliser télécommande sur meuble
- Aller porte du fond



- Utiliser télécommande sur tonneau

LA SALLE DES MACHINES



Examiner prison de verre jusqu'à ce que vous trouviez la bombe à gaz
- Utiliser carte magnétique sur contrôle.

PARTIE 4 : 4315

LES RUINES



- Fouiller les décombres jusqu'à ce que vous trouviez le chalumeau
- Aller à droite



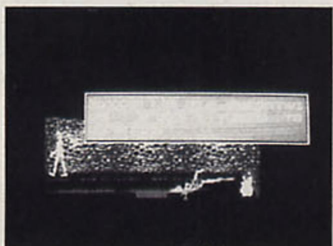
- Examiner les décombres jusqu'à trouver les fusibles



- Actionner décombres jusqu'à trouver la bouche d'égout
- Actionner bouche d'égout

LES EGOUTS

- Marcher jusqu'à arriver dans un couloir où se trouve un robinet
- Utiliser chalumeau sur robinet
- Marcher jusqu'à arriver à la créature



- S'approcher assez près d'elle
- Utiliser chalumeau sur créature

DEVANT LE STATION DE METRO

- Utiliser lance sur caméra

LA STATION DE METRO



- Aller jusqu'au distributeur
- Examiner récupérateur
- Utiliser pièce dans fente à monnaie
- Examiner de nouveau récupérateur



- Utiliser de nouveau la pièce dans fente à monnaie
- Entrer dans le métro

LE SPATIOPORT

- Descender les escaliers
- Utiliser fusibles sur fusibles
- Remonter
- Dés que l'hôtesse se refait une beauté dirigez vous dans la direction indiquée par les flèches
- Attendre.

PRISONNIER DES CRUGHONS



- Utiliser clé sur grille
- Utiliser canette dans aération
- Utiliser journal sur aération

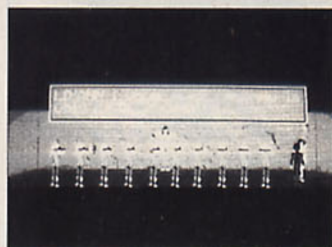


L'ACCUEIL DES TERRIENS

- Attendre



- Regarder



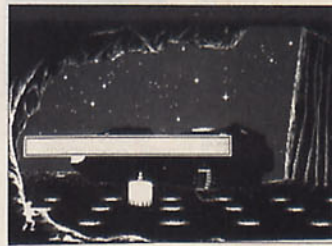
PARTIE 5 : 65000000 AV JC

- Rejoindre loan

PARTIE ARCADE :



- Tirer sur tout ce qui bouge



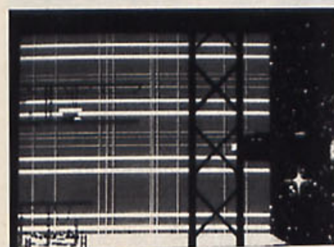
- Examiner Loan (3 fois)
- Utiliser pendentif sur Loan
- Aller au vaisseau
- Examiner crughon
- Monter dans le vaisseau

SALLE DES COMMANDES :

- Utiliser carte magnétique dans fente à carte
- Actionner caisson
- Prendre vêtements
- Utiliser vêtements sur camera
- Entrer caisson
- Actionner caisson
- Regarder (c'est super beau...)



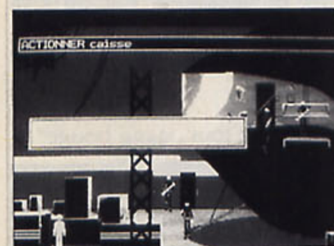




PARTIE FINALE :

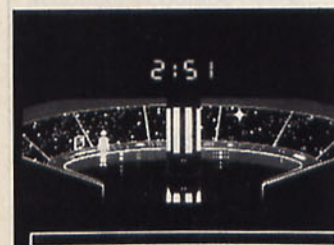
L'ANTRE DES CRUGHONS

Avant que les gardes n'entrent :
- Utiliser pilule
- Passer à côté des gardes sans les toucher

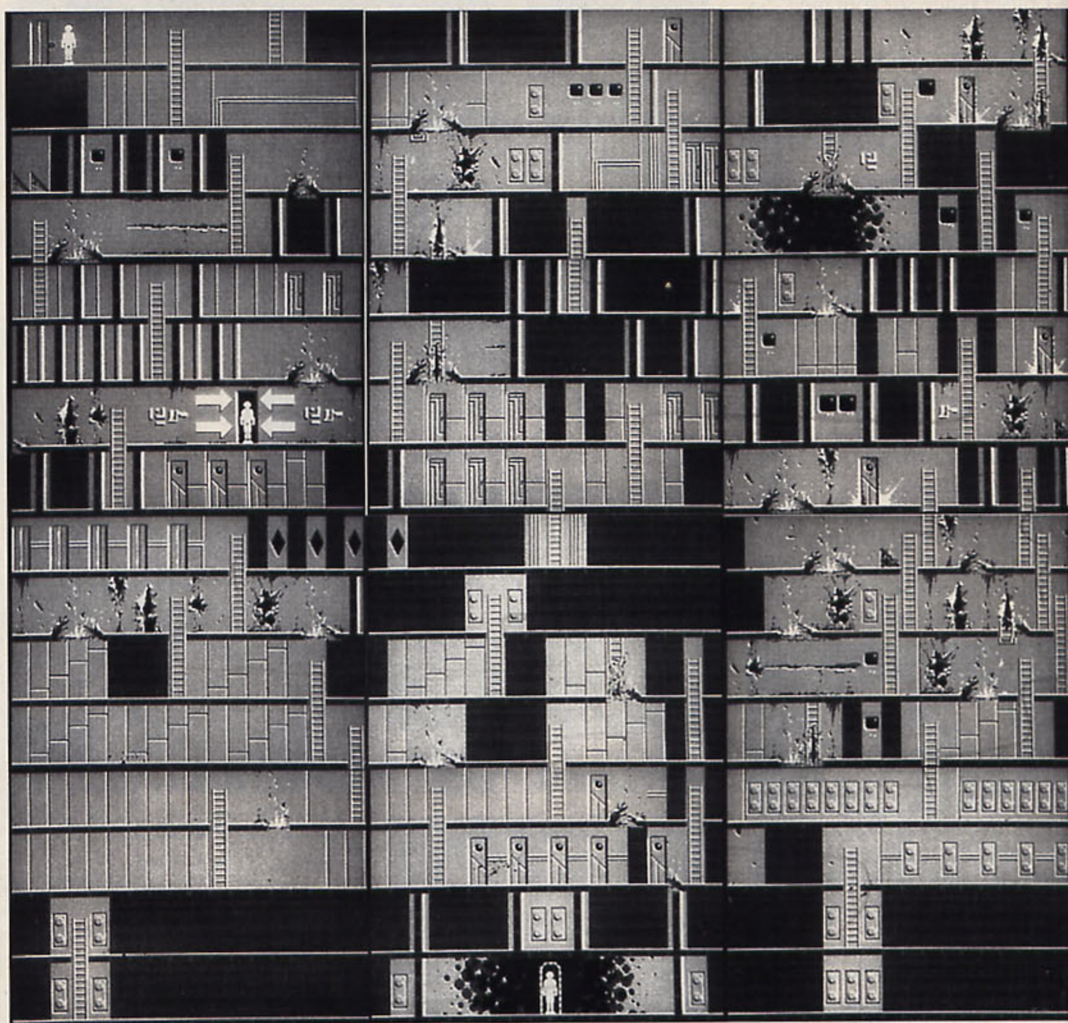


- Allez vite vous cacher derrière les caisses
- Actionner caisse
- Se diriger vers la porte

PARTIE ARCADE :



Aller dans la salle de l'ordinateur mais n'oubliez pas que vous n'avez que 6 minutes, comptez 3 mn pour se rendre jusqu'à l'ordinateur.



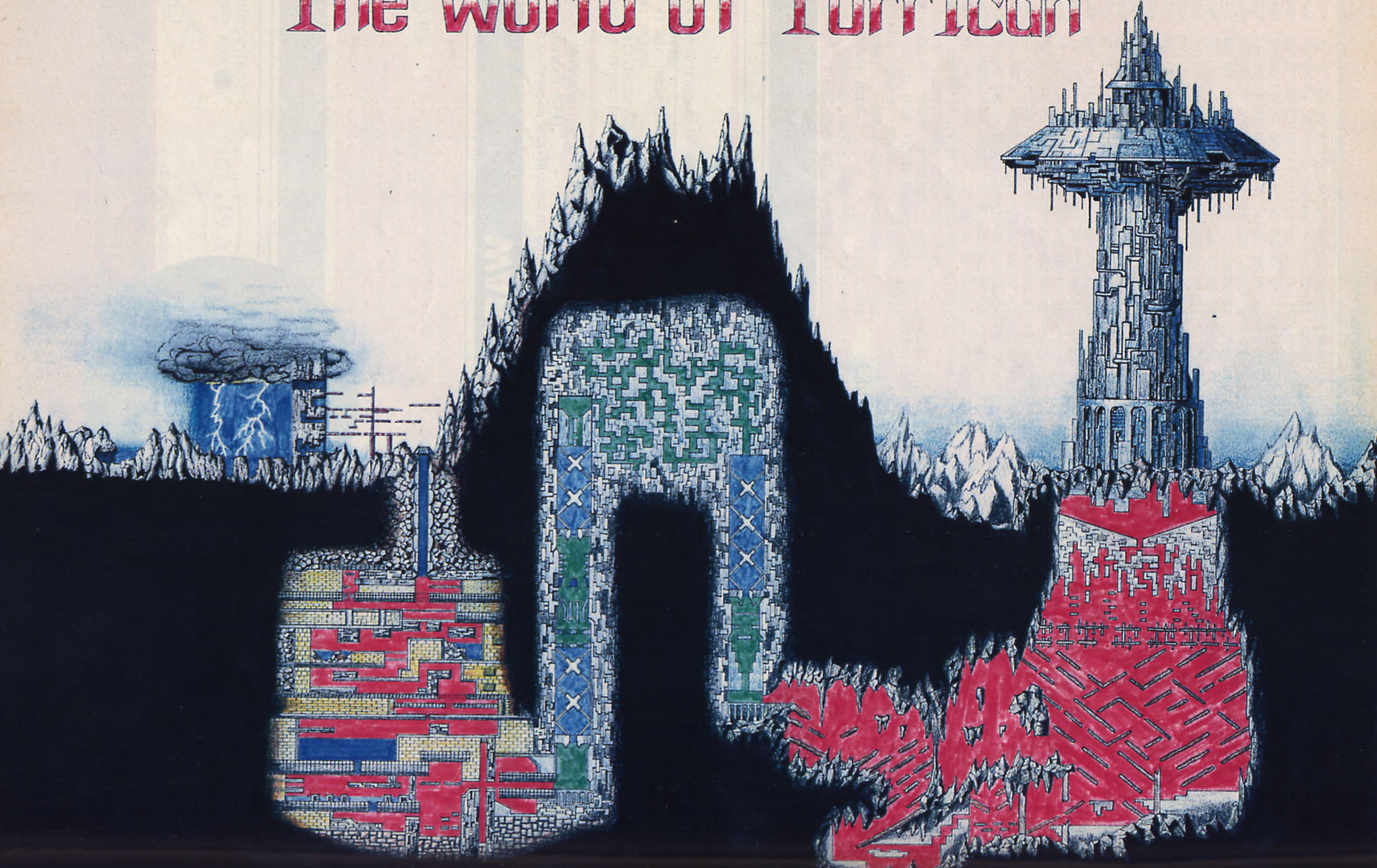
Dans la salle d'ordinateur :
- Utiliser carte sur console
- Retourner dans le labyrinthe (il doit vous rester au moins 2 mn 50)
- Aller vite jusqu'à la porte entourée de flèches
- et voilà maintenant admirez...





La dernière phrase sera pour remercier Jamel GUERRAS, pour son aide à la réalisation de ce dossier.




The world of Turrican



WARLOCK QUEST

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:Monitor-C) et faire: L WQ 3ØØØØ. Puis mettre 4E71 en 3E924 puis faire: S WQ 3ØØØØ 42544.
(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

```
' Warlock's Quest par O.PLATHEY
OPEN "U",#1,"PROGRAME.JEU"
SEEK #1,&H456
PRINT #1,Mki$(&h9999); !9999 points de vies
SEEK #1,&H44E
PRINT #1,Mki$(&H8ØØØ); !8000 points de power
CLOSE
EDIT
```

ST

Rendre les monstres innofensifs, rechercher dans le fichier 'PROGAME.JEU' les octects :
FF DC 4E 75 4A 39 et les remplacer 4A 39 par 4E 75
FF EF 81 Ø9 81 Ø9 26 7C et remplacer 26 FC par 4E 75
Pour avoir une puissance 'POWER' constante, il suffit de rechercher les octects suivants (toujours dans le fichier 'PROGAME.JEU' : FF 5Ø 4E 75 4A 79 et de remplacer 4A 79 par 4E 75
(Fréderic PAUCHET)

WEC LE MAN

CPC

```
10 REM TEMPS INFINI SUR WEC LE MANS VERSION DISK
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO 1989 par Patrice Maubert
30 MEMORY &AØØØ:MODE 1
40 FOR N=&A4F3 TO &A675:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41638 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
80 OUT &FA7E,1:CALL &BBØ6:CLS:CALL &A4F3
90 DATA F3,3E,Ø2,21,4Ø,Ø2,CD,Ø3,A5,AF,32,45,13,C3,72,8Ø
100 DATA 4F,DD,21,6B,A6,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23,DD
110 DATA 23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E,19
120 DATA 93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,47,A5,ØE,18,C5,F5,E5
130 DATA D5,CD,47,A5,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E
140 DATA Ø1,14,18,DA,3E,4C,32,49,A6,3E,Ø6,32,4E,A6,79,1D
150 DATA 93,32,F6,A5,7B,32,E1,A5,1E,Ø1,4B,C3,69,A5,59,AF
160 DATA 32,F6,A5,32,E1,A5,7A,32,42,A6,32,4B,A6,22,97,A5
170 DATA 7B,32,4D,A6,79,32,4F,A6,11,45,A6,CD,B1,A5,3A,62
180 DATA A6,B7,2Ø,F4,11,3F,A6,CD,9B,A5,11,45,A6,CD,B1,A5
190 DATA 11,48,A6,21,6B,A6,18,1E,CD,AC,A5,11,43,A6,CD,B1
200 DATA A5,21,62,A6,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,39,A6,18,ØB,Ø1,21
210 DATA A6,21,62,A6,18,Ø3,Ø1,EA,A5,ED,43,E3,A5,1A,47,C5
220 DATA 13,1A,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,FA,C9,A5,F1,ØC
230 DATA ED,79,Ø6,Ø8,1Ø,FE,C1,1Ø,E6,Ø1,7E,FB,11,ØØ,ØØ,C3
240 DATA EA,A5,ØC,ED,78,ØD,1B,ED,78,F2,EA,A5,7A,B3,C2,E5
250 DATA A5,11,ØØ,ØØ,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,7A,B3,CA,14,A6
260 DATA ED,78,F2,Ø3,A6,E6,2Ø,C2,F7,A5,C3,1E,A6,ØC,ED,78
270 DATA ØD,ED,78,F2,14,A6,E6,2Ø,C2,1Ø,A6,21,62,A6,ED,78
280 DATA FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED
290 DATA 78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,ED,78,F2,39,A6,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ
300 DATA Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,49,Ø2,49,2A,FF,ØØ
310 DATA Ø1,Ø2,ØD,ØB,ØA,14,Ø3,1A,Ø9,12,15,1Ø,18,Ø6,B5,4Ø
320 DATA 8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,49,Ø2,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,Ø1,4Ø,Ø2,Ø7,11,9B
330 DATA E5,ØE,Ø4,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

C64

```
10 REM Temps infini pour WEC LE MANS
20 FOR I=381 TO 411:READ C
30 A=C-1Ø:POKE I,A
40 B=B+A:NEXT I
50 IF B<>3423 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
60 PRINT "Mettez la cassette originale"
70 INPUT "Appuyer sur une touche";A$
80 LOAD
90 DATA 42,175,254,179,42,151,94,13,179
100 DATA 179,154,151,95,13,179,11,151,96
110 DATA 13,1Ø6,183,151,156,162,183,42
120 DATA 218,1Ø6,84,78,93
```

Temps infini,rechercher les octets 7E D6 Ø1 27 77 et remplacer par 7E D6 ØØ 27 77. POKE &1345,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

```
10 REM Temps infini pour WEC LE MANS K7
15 REM Version Cassette  de Patrick FUNARO
20 MEMORY &5ØØØ:B=Ø
30 FOR I=&BEØØ TO &BE31
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>5342 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
70 LOAD"wec
80 CALL &BEØØ
90 DATA 33,22,189,54,195,35,54,14,35,54,19Ø,195,197
100 DATA 153,33,23,19Ø,34,78,166,195,8,166,221,33
110 DATA 184,168,17,171,Ø,2Ø5,71,168,33,42,19Ø,34
120 DATA 97,169,195,226,168,62,Ø,5Ø,69,19,195,114
130 DATA ,128,74,79,89
```

WHO DARES WINS II

C 64

Pour être invulnérable :
POKE 181Ø5,234
POKE 181Ø6,234

CPC

Vies infinies :
POKE &8ØC1,Ø
POKE &831A,Ø
Vies infinies pour CPC 664 :
POKE &6ØC1,Ø
POKE &631A,Ø

WEST BANK

C 64

Faire un reset apres le chargement puis tape,
POKE 12713,165
SYS 41ØØ

CPC

Vies infiniies : POKE &92DD,Ø

WIZBALL

C 64

```
1 REM Vies illimitées, immunité totale,
2 REM contrôle de direction et armement
3 REM dès le départ pour WIZBALL
10 DATA 5,37,170,249,174,19,146,7,9,174
20 DATA 197,146,8,9,101,165,26,190,41,197
30 DATA 158,41,8,141,21,252,174,41,138,187
40 DATA 174,8,138,188,81,48,5,174,49,146
50 DATA 47,112,146,256,131,174,6,146,46,119
60 DATA 146,30,119,81,8,6,75,91,72
70 READ X: FOR A=49152 TO 49209: READ B
80 POKE A,(B-X): C=C+B: NEXT
90 IF C<>6048 THEN PRINT "ERREUR DONNEES": END
100 POKE 49190,44: POKE 49193,44
110 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ET TAPEZ <SHIFT>"
120 WAIT 653,1: POKE 816,0: POKE 817,192: LOAD
```

CPC

```
10 REM Vies infinies sur WIZBALL version Disk
20 REM Pour le pack OCEAN'S ALL STAR HITS No.2
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 OPENOUT"W":MEMORY &149F:CLOSEOUT
50 MODE 0:FOR N=0 TO 15:INK N,0:NEXT
60 LOAD"MEG1",&14A0:LOAD"MEG2",&C000
70 POKE &E94A,&A7:CALL &FF9C
```

ST

Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer la disquette. Aller au secteur 518 et chercher 33FCØØØ4 qui se trouve dans le même écran un peu plus bas. Remplace-les par 33FCØØFF

AMIGA

Tape RAINBOW après avoir mis le jeu en pause (barre espace). Reprends le jeu et appuie à nouveau sur la barre espace. Appuie (C) pour compléter le pot avec la couleur présente.

Vies infinies :
POKE 27434,234
POKE 27435,234
POKE 27436,234
Invulnérabilité :
POKE 325Ø7,234
POKE 325Ø8,234
POKE 325Ø9,23Ø
Exécution :
SYS 25481

Vies infinies pour la version disquette :
POKE &A93A,&A7
POKE &A92B,&C3

Pour avoir des vies infinies, tape "WIZBORE" lors de l'écran principal. (Vincent BONDAIS)

Pour la version cassette.
Invulnérabilité :
POKE &81ØØ,Ø
POKE &81Ø1,Ø
POKE &81Ø2,Ø
Passer à travers les obstacles :
POKE &81CB,Ø
POKE &81CC,Ø
POKE &81CD,Ø
Fluide permanent :
POKE &8133,Ø
POKE &8134,Ø
POKE &8135,Ø

Prends des perles en partant de l'écran sans arrêter de tirer jusqu'à en attraper une. Tu dois avancer de plusieurs cadres au lieu d'un seul (avec l'option) . Avec une Catelite, le truc ne fonctionnera pas.

CPC

Pour bien controler le WIZBALL, il faut ramasser les objets et secouer le Joystick deux fois jusqu'à ce que le premier icône arrête de clignoter. La bombe ne sert pas à grand chose, mais par contre il faut prendre CATELITE pour pouvoir finir le jeu. Le chaudron à droite indique la couleur que tu dois ramasser. Voici les mélanges :

	% rouge	% vert	% bleu
Rouge	1ØØ	Ø	Ø
Vert	Ø	1ØØ	Ø
Bleu	Ø	Ø	1ØØ
Cyan	Ø	5Ø	5Ø
Magenta	5Ø	Ø	5Ø
Jaune	5Ø	5Ø	Ø
Orange	75	25	Ø
Marron	25	5Ø	25
Bleu clair	25	25	5Ø
Rose	5Ø	25	25

Pour avoir plus de chance de survivre sur l'écran bonus, il faut réparer ses boucliers . Bouger Catelite autour de Wizball pour qu'il soit encerclé et protégé.

```
1 REM Vies infinies pour WIZBALL version Cassette
10 MEMORY 12288: B=0
20 FOR I=48640 TO 48753: READ A: POKE I,A: B=B+A: NEXT
30 IF B <> 11789 THEN PRINT «ERREUR DANS LES DATAS»: END
40 LOAD «wizball»: CALL 48640
50 DATA 33,244,55,54,195,35
60 DATA 54,22,35,54,190,33
70 DATA 64,0,229,33,0,185
80 DATA 229,195,201,55,229,33
90 DATA 110,0,54,222,35,54
100 DATA 21,35,54,137,225,241
110 DATA 243,201,33,46,185,54
120 DATA 237,35,54,75,35,54
130 DATA 2,33,46,185,17,46
140 DATA 121,1,38,0,237,176
150 DATA 62,121,50,71,121,50
160 DATA 75,121,50,83,121,62
170 DATA 201,50,84,121,205,46
180 DATA 121,221,33,217,187,17
190 DATA 198,0,205,103,187,33
200 DATA 145,190,54,195,35,54
210 DATA 103,35,54,190,195,3
220 DATA 188,33,58,169,54,167
230 DATA 33,0,192,195,245,191
```

WONDER BOY

CPC

```
10 REM Vis infinies pour Wonder Boy
20 REM Version cassette
30 MODE 1:MEMORY 12345
40 FOR I=&BE00 TO &BE27
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>4014 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 LOAD "":CALL &BE15
90 DATA 62,195,33,14,190,50,56,174,34,57,174
100 DATA 195,0,172,175,50,226,82,195,64,0
110 DATA 62,143,50,127,65,62,179,50,204,65
120 DATA 62,249,50,44,66,195,5,64,74
```

C 64

Pour avoir des vies infinies:
Poke 2676,234
Poke 2677,234
Poke 2678,234
SYS 2112
(Bertrand JESENBERGER)

CPC

```
1 REM Vies infinies pour WONDERBOY version Cassette
2 REM de Mickaël GUILMEAU
10 FOR A=53209 TO 53255 : READ B:POKE A,B:NEXT
20 SYS 53209
30 DATA32,44,247,169,233,169,207,141,206,3,32,108,245
40 DATA169,208,141,205,3,169,3,141,206,3,169,0,141
50 DATA233,2,169,141,234,2,76,208,141,144,8,76,243
60 DATA173,141,116,10,76,0,201
```

CPC

```
10 REM Vies infinies sur WONDER BOY version Disquette
20 MEMORY &A5FF:READ A$:WHILE A$<>»END»:POKE &A600+I,VAL(«&»+A$):READ A$:I=I+1
30 WEND:CALL &A600:MODE 1:PRINT»INSERER WONDERBOY»:CALL &BB18:ùRD,&4000,14,0,5
40 IF PEEK(&412D)<>5 THEN CLS:PRINT»CE N'EST PAS WONDERBOY»:END
50 POKE &412D,&FF:ùWR,&4000,14,0,5:ùRD,&4000,0,65:OUT 100,1:RUN»BOY
60 DATA 21,09,A6,01,0D,A6,C3,D1,BC,FC,A6,0D,A6,15,A6,C3,1A,A6,C3,30,A6,52,C4
70 DATA 57,D2,00,21,66,C6,22,57,A6,CD,35,A6,DF,57,A6,AF,32,A8,A8,3C,3C,32,A4
80 DATA A8,C9,21,4E,C6,18,E8,FE,04,38,0F,DD,7E,00,DD,23,DD,23,32,A4,A8,3E,FF
90 DATA 32,A8,A8,DD,4E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD,66,05,1E,00,C9,4E,C6,07,END
```



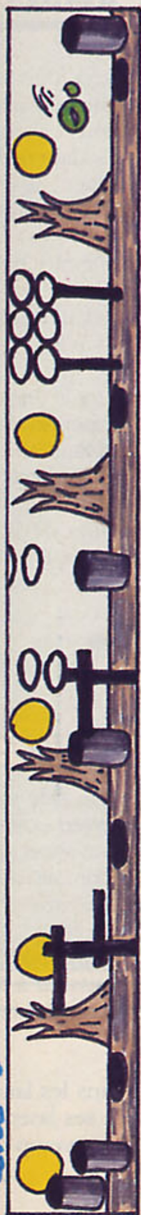
Plan de WIZBALL



Wizball

MAP!





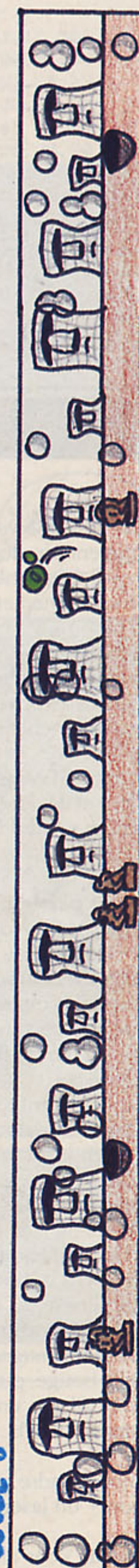














XENON II

AMIGA

A savoir:
-les armes que vous devrez avoir au début du level et pendant.
-comment tuer les monstres importants.
-ce qu'il faut acheter et vendre aux shops.
-le fonctionnement des armes.

Level I
-Vous aurez au début du level: 2 speedup + powerup + un rear shot (tir en arrière), vers la fin, un camion.
1) Shop = acheter énergie ou super nashwan power. Ne vendez rien.
I pour tuer l'escargot des mers, il faut l'approcher (pas trop quand même) et il sortira son "lance-mine", là, tirez-lui dans l'oeil (7 fois).
2) Shop: vendre rear shot.
acheter double shot + side shot + énergie.

Level II partie I. Vous devez avoir side shot + double shot + une énergie assez confortable. Vous allez avoir une énergie.
Détruisez la base des vers, allez à droite ou à gauche (au choix) et tirez dans l'oeil (sorte de branche en haut du monstre). Il va exploser s'il blanchit quand vous lui tirez dessus. Attention à la rentrée et sortie des vers juste à côté. Après les avoir détruits, mettez-vous dans le çoin de l'écran (attention: du côté gauche de l'écran, une branche va vous empêcher de passer, évitez-la. Allez au coin opposé et profitez du moment où les vers ne passent plus pour détruire le deuxième oeil. Lorsque vous l'aurez détruit, vous redescendrez tout seul et attention aux vers du bas, détruisez l'oeil central.
Shop: ne vendez rien
achetez: un side shot + 2 mines (petites).
mines: pour les actionner, si vous avez un autofire, désactivez-le et dirigez vos mines en pressant le bouton du joystick sans le lâcher.
Vous allez avoir un side shot.
Partie 2 L'araignée.
Pour tuer l'araignée passez à côté d'elle, tirez, montez jusqu'à ce qu'elle bouge, puis redescendez, coincez votre canon au centre de la toile (il y a un petit espace) et tirez; pour prendre les bulles, mettez-vous à la place du canon et zigzaguez.

II Shop: vendre side shot power (3) + mine power (II), achetez: un canon + un laser + laser + énergie.

Level III Vous allez avoir (2) rear shot
partie 1) pour tuer le crabe, mettez-vous au centre de l'écran puis quand il sort ses pinces mettez-vous dans le coin, il ne vous touchera pas, maintenant tirez-lui dans l'oeil, il explosera, puis tirez dans l'autre (un autre truc, tournez à droite puis à gauche dans le sens inverse au sien.) attention aux machines qu'il vous balance.
I Shop: achetez: (1) powerup + un rear shot. Attention au labyrinthe.
Partie (2): Le serpent : pour le buter, tirez-lui dans la tête et ne vous laissez pas impressionner par ses mines. Ok! faites plus attention aux mines qu'à lui.
II Shop: vendez: rear shot (3) et achetez : 2 ou 3 side shot + boule "drone"
drone: balle qui tire de plusieurs côtés à la fois (comme dans le super nashwan power), vous ne pouvez que vous protéger avec.

Level IV: Urgent! ne prenez pas les rear shots. Pour tuer le dragon, faites gaffe à sa tête et montez sur le côté, il y a des petites têtes, détruisez-les avec les side shots en montant et descendant (afin de ne pas se faire toucher), maintenant collez-vous sur le corps du dragon et tirez sur le bout de sa queue qui se balance, elle disparaîtra. Vous redescendrez tout seul, maintenant allez de droite à gauche, sans vous arrêtez de tirer dans la tête du dragon, il périra. Rappel: ne pas essayer de lui tirer dans la tête avec la drone, ce serait beaucoup trop long.!

I) Shop: ne vendez rien. Achetez de l'énergie si perdue ou super nashwan power + powerup.
Vous devez avoir à la fin du level.
(I) double shot (2) + (2) laser power 2 + (1) drone power I + (2) cannons.
Pour détruire le caméléon, évitez sa langue et avec le side shot, détruisez son oeil et évitez les rayons qu'il vous enverra, restez toujours en haut, vérifiez que vous ne pouvez plus avancer puis détruisez son autre oeil, restez encore où vous êtes, et comme sa tête monte et descend, sa tête devient blanche, patientez sans arrêter de tirer.
II) Shop: vendre side shots + drone et acheter: (allez dans more) et achetez extralife (signifié par un petit vaisseau) + missiles à tête chercheuse (signifié par un petit missile dans la 3ème case) revenir en mode normal et acheter énergie + powerup.

Partie I) Level V. Pour tuer le tank tirez d'abord dans les lances missiles (hors du tank) et le canon (faites attention à ses lasers).
I) Shop: achetez: énergie + (1) extralife + autant de powerup que vous pouvez.
Surtout ne restez pas trop longtemps dans les tunnels.
(CHAVAUDRA Yoann).

XYBOTS

```
10 REM XYBOTS AMSTRAD K7
20 REM CREDITS INFINIS de PATRICK FUNARO
30 MODE 1:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE";
40 PRINT " ET PRESSEZ UNE TOUCHE."
50 CALL &BB18:MEMORY &3FFF:OPENOUT"2"
60 MEMORY &4FF:CALL &BD37:LOAD"!",&500
70 POKE 1285,128:POKE 1286,Ø
80 FOR I=128 TO 150:READ A:POKE I,A:NEXT
90 MODE 1:BORDER Ø:CALL 136
100 DATA 62,Ø,5Ø,31,114,195,132,3,243,17
110 DATA Ø,1,33,Ø,5,1,Ø,2,237,176,195,Ø,1
```

```
10 REM Energie et credits infinis sur XYBOTS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9050:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>6233 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
90 DATA 21,22,90,11,20,03,01,84,00,ED,B0,21,00,01,11,00
100 DATA 00,0E,41,DF,1F,90,21,20,03,22,05,01,C3,00,01,66
110 DATA C6,07,AF,32,1F,72,32,27,86,32,A0,89,32,D1,8A,32
120 DATA D2,8A,32,D3,8A,21,41,03,11,55,87,01,0E,00,ED,B0
130 DATA C3,B0,04,4A,4F,59,53,54,49,43,4B,20,48,45,42,44
140 DATA 4F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

● Pour avoir des crédits infinis :
POKE &721F,Ø
Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &8627,Ø
POKE &89AØ,Ø
POKE &8AD1,Ø
POKE &8AD2,Ø
POKE &8AD3,Ø
(Patrice MAUBERT)

● Si vous allez en PISTE 13 SECTEUR 14 ADRESSE Ø115, et si vous remplacez le 3D par un ØØ, l'énergie du joueur de gauche ne baissera que si vous êtes touché. Et pour le joueur de droite, aucun problème, allez donc sur la même PISTE, même SECTEUR, mais à l'ADRESSE Ø123, et remplacez le 3D par un ØØ. Si maintenant vous voulez être invulnérable, allez en PISTE Ø8 SECTEUR 18 ADRESSES ØØ3C ØØ4Ø ØØ44 et remplacez les 3D par des ØØ. Un seul petit problème, vous avez maintenant la possibilité de traverser les murs. A titre d'exemple, allez vers la gauche, et une fois sorti, continuez toujours dans cette même direction. Vous réentrerez dans le parcourt par les murs de droite. En bref, on sort par la gauche, on rentre par la droite. Enfin, je vous le déconseille, ça ne sert pas à grand chose.
(David LAURENT)

CPC

```
' Vies infinies pour XYBOTS
' a taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS
'
PRINT"Insérez la disquette de XYBOTS DISK I"
PRINT "   Et pressez une touche"
INPUT A$
DIM A%(&H200)
M%=VARPTR(A%(0))
S%=297
ADR%=M%+&H6
VAR1%=&H4A790001
VAR2%=&H52790001
REPEAT
  R%=BIOS(4,0,L:M%,1,S%,0)
UNTIL R%=0
IF LPEEK(ADR%)=VAR1%
  LPOKE ADR%,VAR2%
  R%=BIOS(4,1,L:M%,1,S%,0)
  PRINT "VIES INFINIES INSTALLEES"
ELSE IF LPEEK(ADR%)=VAR2%
  LPOKE ADR%,VAR1%
  R%=BIOS(4,1,L:M%,1,S%,0)
  PRINT "VIES INFINIES DESINSTALLEES"
ELSE
  PRINT "CE N'EST PAS LA DISQUETTE DE XYBOTS"
  END
ENDIF
```

● Pour avoir les vies infinies, entrez ALF dans le tableau des meilleurs scores. (Olivier BALANTZIAN)

● Vies infinies, prendre un éditeur de secteur et chercher les octets :
4A 79 ØØ Ø1 B1 CC et les remplacer par :
52 79 ØØ Ø1 B1 CC
(TOUBAB)

ST

AMIGA

```
1 REM Énergie infinie aux deux joueurs
2 REM pour XYBOTS en AMIGA BASIC de DEMANNET
10 DATA 2401,c,fd15,8,129,4efe,8,11
20 DATA 2401,4ebec,5,d297,2401,fd51,4e76
30 DATA 5,d29b,4dfe,5,605,87e,6,c4
40 DATA e006,3241,f,2041,10004,10004,13c5,e4
50 DATA f185,51cd,fffd,51ce,fff3,4edb,1181,68
60 DATA 1d,d0fc,20,117c,63,1d,90fc,20
70 DATA 4e75,2c79,0,4,41f9,fe,88c0,43f9
80 DATA 7,fbba,303c,145,12d8,51c8,fffc,2a3c
90 DATA 3,0,23fc,cb40,4e71,7,fbfc,4ef9
100 DATA 7,fbd0
110 FOR A=523520 TO 523598 STEP 2: READ B$
120 B=VAL("&h"+B$)-5: C=C+B
130 POKEW A,B: NEXT A
140 FOR A=523600 TO 523667 STEP 2: READ B$
150 B=VAL("&h"+B$): C=C+B
160 POKEW A,B: NEXT A
170 IF C<>250477 THEN PRINT "Erreur...": END
180 PRINT "Insérez XYBOTS et cliquez"
190 INPUT "Puis tapez RETURN pour charger";OK$
200 CALL 523618
```

```
10 REM XYBOTS COMMODORE VIES INFINIES
20 REM PAR LUCAS POUR JOYSTICK HEBDO
30 PRINT CHR$(147)
40 FOR I=304 TO 397:READ A:POKE I,A:NEXT
50 SYS 363
60 DATA 32,86,245,169,96,141,201,2,32,167
61 DATA 2,169,1,141,242,4,169,72,141,241
62 DATA 4,76,0,4,169,32,141,207,246,169
63 DATA 95,141,208,246,169,1,141,209,246
64 DATA 169,48,141,60,248,76,0,8,141,33
65 DATA 208,162,100,142,64,48,142,29,48
66 DATA 96,162,21,189,120,1,32,210,255
67 DATA 202,208,247,76,48,1,78,65,73,32
68 DATA 68,78,65,32,77,73,84,32,89,66,32
69 DATA 84,65,69,72,67,147
```

C 64

XENOMORPH

GENERALITES:

- Ne pas utiliser les CB et CI sauf pour les recharges (piles et chargeurs) ou si le cas est désespéré (crédit limité).
- Se nourrir et boire n'est pas vital. Lorsque la vitalité est à zéro (bleu), les points de vie baissent: il faut se reposer pour qu'ils remontent.
- Trouver les laisser-passer qui permettront d'avancer plus rapidement: Ils ne sont pas toujours au niveau désiré.
- Une fois le niveau nettoyé, laisser les portes ouvertes afin de remonter sans laisser-passer.
- Il n'est pas nécesaire de tuer tous les monstres enfermés.
- Les monstres localisés (M), en général, éclosent ou sortent des cadavres: tirer dessus avant qu'ils n'apparaissent afin d'economiser les munitions et les points de vie.
- Les objets ne bougent pas, les monstres ne se reproduisent pas, toutefois les taupes vertes peuvent être "tuées" une fois mais ne sont, en réalité, que paralysées et deviennent alors invincibles.
- Les disks trouvés dans les couloirs, les salles ou les grottes racontent les derniers instants de l'équipage, signalent l'emplacement de certaines armes.
- ATTENTION, si vous vous trouvez tout près d'un monstre qui se cache derrière une porte, il aura la facheuse tendance de la traverser et de vous surprendre.

LES MONSTRES:
(classés du plus dangereux au plus sympathique)

- Ils se déplacent à la même vitesse
- Ils traversent les portes si vous êtes près d'eux
- Le cadavre de l'un d'eux peut bloquer le passage des autres dans un couloir.
- Ils sont nombreux, variés et surprenants.

Les taupes vertes:
Les plus dangereuses car elles s'accoutument aux armes et deviennent invincibles. Utiliser le détecteur dans toutes ses possibilités (1 à 3) afin d'éviter de les rencontrer et de se faire prendre en sandwich.
NOTA: Il y en a de deux tailles, les géantes font plus de dégâts.

Le véhicule blindé:
Inoffensif et isolé, extrêmement résistant: utiliser les mines ou le lance-roquettes. C'est le combat final (un peu décevant d'ailleurs.).

Les bipedes:
Les jaunes sont les plus résistants et les plus dangereux.
Conseil: Utiliser les mines dans les intersections ou viser la tête.

Les aliens bleus:
Tout à fait originaux, ils sont résistants, très durs à toucher, mais peu dangereux. Utiliser le magnum à bout portant.
NOTA: Ils se situent au niveau de l'armurerie.

Les araignées:
Elles sont de deux couleurs, violettes et jaunes, et de tailles différentes (3 géantes, 10 moyennes et de nombreuses petites). Leur résistance varie suivant la taille.

Les robots roulants (type trou noir):
Ce sont les gardiens des laboratoires. Très résistants grâce à leur blindage. Poser des mines ou utiliser le magnum.

Les larves:
Situées au niveau du combat final, malgrè leur faible résistance aux balles (à bout portant uniquement), elles ont la particularité de se déplacer sous terre et de surgir devant vous. Une fois à vos pieds, elles ne vous lachent plus: inutile de fuir, tuez-les.

Les serpents, les robots flottants et les amibes volantes:
Ce sont les plus nombreux et les plus faciles à détruire, bien que totalement différents les uns des autres (un carnage en perspective).

EQUIPEMENT:

DM: détecteur de mouvement
AA: analysateur atmosphérique
CP: communicateur personnel
P : pile(module d'énergie)
LP: laisser-passer (carte d'accès)
CI: carte d'identité
CB: carte de crédit
H : habillement
N : nourriture/boisson
D : disquette

ARMES:

FM: fusil mitrailleur 10mm
PL: pistolet laser
FL: fusil laser
SM: super magnum 20mm
PI: pistolet à aiguilles
FA: fusil anéantisseur
LR: lance-roquettes
AP: accélérateur de particules
G : grenade
MI: mine/mine robot
C : chargeur
R : roquette

MONSTRES:

M: monstre localisable ou isolé
cadavre

LA PHARMACIE:

0: seringue jaune
1: seringue bleue et blanche
2: seringue rouge
3: pilules bleues
4: pilules vertes
5: pilules jaunes
6: pilules blanches
7: pilules rouges
8: seringue bleue
9: seringue verte

Les seringues sont plus intéressantes que les flacons, par contre, le flacon blanc (unique) est très utile. La couleur des médicaments a un rapport direct avec les caractéristiques du personnage.

COMMENTAIRES SE RAPPORTANTS AUX DIFFERENTS NIVEAUX:

A bord du Mombassa Oak:

Niveau 3:
C'est le niveau de départ de l'aventure. On y retrouve la cabine du pilotage, l'ordinateur de bord, les hybernateurs et l'équipement de première nécessité.

Niveau 2:
Niveau de transition permettant l'accès à toutes les pièces de l'appareil.

Niveau 1:
C'est à cet endroit que se trouvent les salles des machines.

A l'intérieur de l'Atargatis:

Niveau 1:

XENOMORPH

Représenté par la passerelle d'embarquement, ce premier étage de la plateforme se juxtapose au niveau 1 du vaisseau.
Dans la salle circulaire, on trouve le complément d'équipement et, surtout, les armes.

Niveau 0:
Une multitude de petits robots flottants arpentent les galeries de ce niveau, et pas pour rien, c'est en effet ici qu'on garde la meilleure de toutes les armes.

Niveau -1:
La salle de départ, de forme carrée, donne accès à quatre portes dont une ne s'ouvre pas: il faut le laisser-passer se trouvant au nord-ouest du labyrinthe.
Cette porte protège un appareil vital: le détecteur de mouvement.
Une de ces trois portes restantes laisse apparaître une petite salle très importante dans laquelle se situe une "recharge".
Le niveau donne accès, par l'intermédiaire de deux échelles, à deux niveaux différents.
Les échelles numérotées indiquent l'alignement des différents niveaux.
Les monstres isolés sont des serpents.

Niveau -2:
Le laisser-passer de ce niveau se situe à l'étage au-dessous, il est préférable de faire le niveau -3 d'abord.
Les bipèdes rouges sont localisables et isolés. Un grand nombre d'entre-eux se sont regroupés dans la grande sallesud-ouest. Un équipement spécial vous y attend.

Niveau -3:
Aborder cette galerie technique sans le détecteur de mouvement serait un suicide: ici errent les taupes vertes.
Utiliser au maximum les salles pour les contourner et récupérer les objets précieux.

Niveau -4:
Nous nous trouvons aux dortoirs. Récupérer le laisser-passer, la nourriture et les équipements.

Niveau -5:
Les robots roulants gardent les laboratoires de la station. Isolés, il n'est pas nécessaire de tous les tuer pour récupérer les objets intéressants.
La salle de l'échelle au sud, pouvant être fermée, représente un endroit adéquat pour stocker du matériel.

Niveau -6:
Les oeufs des araignées sont situés dans la salle carrée la plus proche de l'échelle. Détruire les oeufs peut s'avérer être un avantage. Il suffit d'être suffisamment armé pour l'aller et le retour, et de se dépêcher.
Récupérer le laisser-passer et les objets intéressants.

Niveau -7:
Dès l'arrivée, se précipiter sur les deux cadavres afin de détruire les deux aliens bleus qui en sortiront.
Faire un saut à l'armurerie permettra de nettoyer ce niveau sans trop de problèmes.

Niveau -8:
ici, pas de monstres, mais un véritable labyrinthe.
Se servir du plan car on s'y perd facilement.
Récupérer les objets et prendre l'une des trois échelles.
(la numéro 23 permet d'accéder au fusil mitrailleur).

Niveau -9:
Dix bipèdes jaunes arpentent les couloirs de cette caverne.
Récupérer les objets après avoir nettoyé les lieux.

Niveau -10:
Trois espèces de monstres sont concentrées dans cette deuxième caverne:
les bipèdes bleus et verts, bien connus, et les amibes volantes.

Niveau -11:
On retrouve deux monstres connus à ce niveau: les bipèdes jaunes et les amibes volantes.
Il n'y a pas grand chose à cet étage, il n'est pas nécessaire d'y accéder.

Niveau -12:
Cette immense grotte sera le lieu du combat final. Elle n'est accessible qu'après avoir traversé le niveau du dessous.
Une dizaine de larves se déplacent sous vos pieds. Les liquider rapidement est la meilleure solution.
Si vous n'avez pas le lance-roquettes avec vous, allez fouiner dans les petites galeries situées au sud afin d'y récupérer plusieurs mines.
Dirigez-vous vers la partie nord-ouest de la grotte afin de détruire le véhicule blindé. Récupérer les deux disquettes.

Niveau -13:
Bien que plus impressionnantes, ces taupes sont comparables à celles déja rencontrées.
Dans les mêmes conditions, une partie de cache-cache avec elles est nécessaire pour récupérer les lance-roquettes, les vivres et les différents objets perdus dans ces galeries techniques.
Prendre l'échelle située dans le sud-ouest.
(COPOLLA)



XENON

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine '88. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme genere un fichier XENON+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double-clickez sur XENON+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette XENON puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement. Vous pouvez annuler les options en remplaçant 1B42 par 1B4Ø.

```
'
Data ØØØ7
'
' Missiles ailés
Data ØØØØ,Ø8CA,1B42
'
' Tirs latéraux
Data ØØØØ,Ø8C6,1B42
'
' H-Missiles
Data ØØØØ,Ø8E2,1B42
'
' Lazers
Data ØØØØ,Ø8CE,1B42
'
' Protection
Data ØØØØ,Ø8D2,1B42
'
Data ØØØØ,141C,ØØØØ,ØØØØ,1456,ØØØØ
Data 6175,746F,5C65,7269,632E,7Ø72
Data 67ØØ,***
'
Open "o",#1;"XENON+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

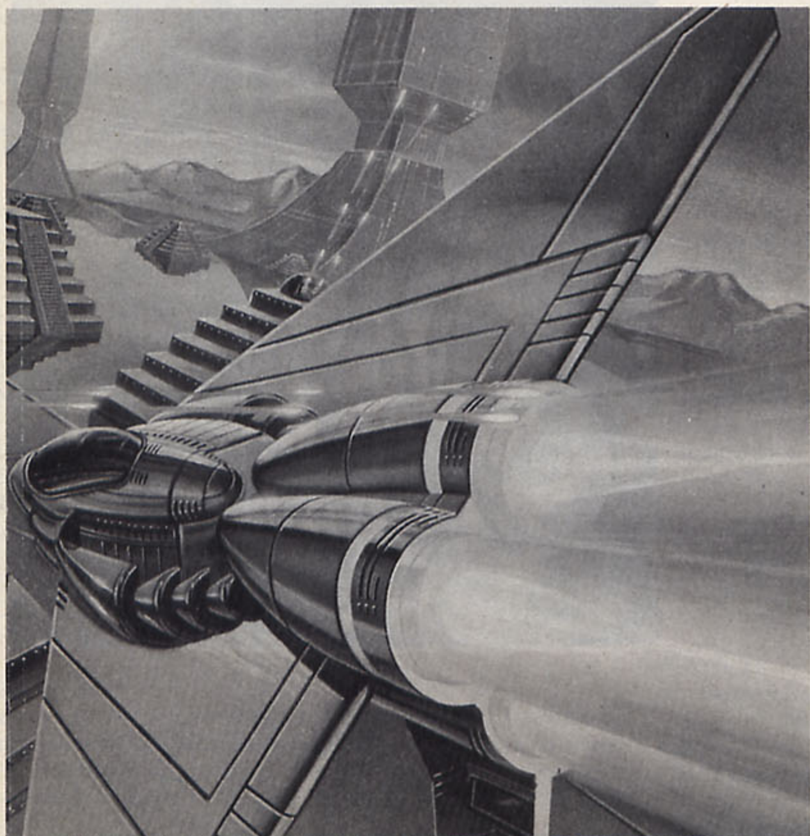
ST

● Il suffit de taper pendant le chargement du jeu : "TAPE" et d'appuyer sur la touche "F5" en pleine partie pour avoir des vie infinies, ou "F4" pour changer de tableau.

ST

● Au 2ème secteur, pour arriver jusqu'à la base sans ennemi,
il faut se faire tuer par le boyau au début du 2éme secteur,
2ème partie. Une fois écrasé, plus aucun ennemi jusqu'à la base !!!

AMIGA



XCEL

CPC

```
1Ø REM VIES INFINIES POUR XCEL
15 REM Version Cassette
2Ø MEMORY &9BFF
3Ø LOAD "!",&9CØØ
4Ø FOR I=&9C1E TO &9C1E+53
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>4755 THEN PRINT "Erreur !!!":END
8Ø CALL &9CØØ
9Ø DATA 62,2Ø1,5Ø,38,5Ø,2Ø5,Ø,48,33
1ØØ DATA 2Ø6,7,17,2Ø8,147,62,21,2Ø5
11Ø DATA 161,188,62,Ø,5Ø,164,51,62
12Ø DATA 2Ø1,5Ø,37,65,33,Ø,Ø,34
13Ø DATA 45,85,33,2Ø3,71,34,132,42
14Ø DATA 62,2Ø1,5Ø,2Ø6,36,62,18Ø,5Ø
15Ø DATA 116,35,195,93,1Ø6
```



ZYNAPS

CPC

```
10 REM Vies infinies pour ZYNAPS version K7
20 MODE 1:POKE Ø,Ø;POKE 1,Ø
30 POKE &BDF4,&C9:MEMORY &3FFF:MODE Ø
40 INK Ø,Ø:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,16:INK 4,1
50 INK 5,6:INK 6,3:INK 7,24:INK 8,12:INK 9,9
60 INK 1Ø,18:INK 11,19:INK 12,2Ø:INK 13,11
70 INK 14,2:INK 15,1:BORDER Ø:LOAD"!loader",&4ØØØ
80 FOR I=&A2ØØ TO &A21C:READ A:POKE I,A:NEXT
90 PRINT "Mettez la K7 ZYNAPS":POKE &414F,&A2:CALL &4ØØØ
100 DATA 58,Ø,Ø,183,32,9,5Ø,77,1Ø1,5Ø,78,1Ø1,5Ø,79,1Ø1
110 DATA 58,1,Ø,183,32,5,62,2Ø1,5Ø,93,86,195,Ø,144
```

● Pokes pour la version Cassette.
Pour avoir des vies infinies :
POKE &654D,Ø
POKE &654E,Ø
POKE &654F,Ø
Pour être invulnérable :
POKE &565D,&C9

● Pokes pour la version disquette.
Pour avoir 255vies :
POKE &5F7E,&FF
POKE &6139,&C9

```
10 REM Invincibilite sur ZYNAPS version Disk
20 REM Version du pack 'HEATWAVE'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A2ØØ TO &A2AF:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>16768 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER Ø
90 CALL &BBØ6:MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A2ØØ
100 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
110 DATA Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,12,21,ØØ,Ø1,CD
120 DATA A6,A2,16,ØC,21,ØØ,4Ø,CD,A6,A2,21,ØØ,54,11,ØØ,ØF
130 DATA Ø1,ØØ,Ø4,ED,BØ,EB,16,ØD,D5,CD,A6,A2,D1,Ø1,ØØ,18
140 DATA Ø9,14,7A,FE,12,2Ø,F1,F3,EB,21,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø6,ED
150 DATA BØ,CD,64,A2,C5,E1,22,4D,65,22,4E,65,3E,C9,32,5D
160 DATA 56,C3,ØØ,9Ø,21,ØØ,ØF,Ø1,B6,81,11,FF,9F,Ø9,2B,2B
170 DATA 2B,7E,Ø8,2B,7E,2B,ØB,ØB,ØB,ØB,BE,28,Ø6,ED,A8,EA
180 DATA 7A,A2,C9,Ø8,2B,BE,28,Ø4,23,Ø8,18,F1,F5,C5,2B,7E
190 DATA 2B,46,2B,12,1B,1Ø,FC,C1,ØB,ØB,ØB,ØB,78,B1,28,Ø4
200 DATA F1,Ø8,18,D6,F1,C9,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

CPC

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88.
Sauvegardez le listing puis faites Run.
Ce programme genere un fichier ZYNAPS+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:
1) Formatez une disquette puis creez un dossier AUTO dans lequel vous copirez ZYNAPS+.PRG. Faire RESET en inserant cette disquette.
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette ZYNAPS puis tapez une touche. le jeu demarrera normalement.
(J.M.)
Option : vies infinies.

```
Data  ØØØ1,ØØØØ,252Ø,ØØØØ,7A79,6E61
Data  7Ø73,3137,2E7Ø,7267,ØØØØ,***
'
Open  "o",#1;"ZYNAPS+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

ST

CPC

```
1 REM Vies infinies et empêche le canon de chauffer.
2 REM sur ZYNAPS version Disquette.
10 MODE 1:B=Ø:FOR I=&BFØØ TO &BF8B:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<>12698 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 PRINT"PLACER ORIGINAL":CALL &BB18:MODE Ø:CALL &BFØØ
40  DATA  175,2Ø5,14,188,1,Ø,Ø,2Ø5,5Ø,188,1,Ø,Ø,2Ø5,56,188,33,127
50  DATA  191,2Ø5,212,188,121,34,124,191,5Ø,126,191,33,Ø,15,17,Ø
60  DATA  8,14,36,197,213,229,223,124,191,33,127,191,2Ø5,212,188
70  DATA  121,34,124,191,5Ø,126,191,225,17,Ø,2,25,2Ø9,193,12,121
80  DATA  254,1Ø8,4Ø,33,254,45,4Ø,26,254,54,4Ø,22,254,63,4Ø,18,254
90  DATA  72,4Ø,14,254,81,4Ø,1Ø,254,9Ø,4Ø,6,254,99,4Ø,2,24,194,2Ø
100  DATA  24,251,175,5Ø,24,87,5Ø,25,87,5Ø,26,87,5Ø,117,96,5Ø,118
110  DATA  96,5Ø,119,96,195,Ø,144,Ø,Ø,Ø,132,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
```

● Chargez Amiga Monitor et le fichier zynaps en $4ØØØØ. A l'adresse $421FA, tapez BRA.S $422Ø6(Vies), à l'adresse $4Ø5B2, tapez MOVE.B #$XX,(AØ)+, où XX est compris entre $FF et $ØE (level 1 à 16). Resauver le fichier par]4ØØØØ AØØ8 Zynaps.
(David GIL)

AMIGA

● Pour avoir 255 vies :
POKE 37281,255
Pour redémarrer le jeu :
SYS 32769

Aprés avoir fait un reset, il faut taper:

```
1FORF=ØTO14:READA:POKEF+27Ø,A:SYS27Ø
2  DATA  169,54,133,1,169,189,141
3  DATA  146,183,141,2,184,76,1,128
```

```
10 REM Vies infinies sur ZYNAPS
20 FOR I=533 TO 569:READ A
30 POKE I,A:B=B+A:NEXT I
40 IF B<>4798 THEN PRINT "PRINT ERREUR DANS LES DATAS":END
50 SYS 533
60  DATA  198,157,169,Ø,162,1,168,32,186,255,32,189,255,32,213,255,169,76
70  DATA  141,2Ø9,3,136,14Ø,211,3,96,169,189,141,146,183,141,2,184,1Ø8,47,Ø
```

C 64

● Pour écouter la musique, il suffit de charger le jeu, puis de faire un reset et de taper :
SYS 6265
Pour arrêter la musique, il suffit d'appuyer sur les touches 'RUN/STOP' et 'RESTORE'
Pour redémarrer le jeu il suffit de taper
SYS 5551712

ZAC MAC KRAKEN

POUR TOUS

Première partie :

Prendre bocal sushi. Ouvrir tiroirs, prendre kazoo, et ticket (pour prendre l'avion). Aller dans le salon. Pour regarder la télévision: prendre coussin à coté télévision (pour le remettre à sa place). Brancher la prise de la télévision. Soulever l'autre coussin (la télécommande est dessous). Prendre la télécommande. Utiliser la télécommande. Aller dans la cuisine. Ouvrir le placard. Prendre le crayon jaune. Prendre le couteau à beurre. Ouvrir le réfrigérateur. Prendre l'oeuf. Revenir dans la chambre. Utiliser couteau à beurre sur la carte de crédit (afin de l'attraper). Utiliser le couteau à beurre sur papier peint déchirer (pour décoller le papier peint). Utiliser le crayon sur papier peint déchirer (on dessine la carte dont on a rêvé). Soulever le coin de tapis (laisse apparaître une trappe qui mène à la machine diabolique des envahisseurs). Aller à la porte de l'appartement. Prendre la petite clé (elle ouvre la boite aux lettres). Sortir. Aller chez le boulanger. Sonner trois fois (le boulanger excédé vous jette son pain). Prendre pain rassis à la 14ème rue. Entrer dans le magasin. Acheter club de golf, boîte à outils, combinaison de plongée, lunettes , chapeau , guitare. Ressortir du magasin et aller devant le coiffeur. Utiliser les tenailles sur le sigle en forme d'épingle à cheveux (pour le décrocher). Aller à la compagnie de téléphone. Prendre l'application (c'est un bon pour recevoir une carte de membre du King Fan club). Utiliser le crayon sur l'application (pour la remplir). Mettre les lunettes et le chapeau. Ouvrir la porte du guichet. Utiliser l'ordinateur (pour effacer sa note de téléphone). Revenir devant l'immeuble. Utiliser la petite clé sur la boîte aux lettres (pour l'ouvrir). Utiliser l'application remplie dans la boîte aux lettres (pour l'envoyer). Fermer la boîte aux lettres. Aller à l'appartement. Pour avoir des miettes de pain: ouvrir boîtes à outils. Utiliser clé anglaise sur tuyau (pour démonter le tuyau). Utiliser pain rassis dans évier. Appuyer sur interrupteur (met en marche le broyeur). Prendre les miettes de pain qui sont dans le placard. Pour aller au lieu de reportage: Seattle. Aller à l'autobus. Utiliser le kazoo (ça réveille le conducteur). Entrer dans le bus. Utiliser la carte de crédit sur le le lecteur de cartes. A l'aéroport: Acheter le livre à l'homme. Prendre l'avion.

Pendant le vol: procédure pour se débarrasser de l'hôtesse: aller aux toilettes. Prendre le papier de toilette. Utiliser le papier toilette dans l'évier. Utiliser l'évier. Aller au four à micro onde. Utiliser l'oeuf dans le micro onde. Allumer le four. Pour récupérer les objets: aller au premier fauteuil. Prendre le coussin (pour le soulever). Prendre le briquet. Ouvrir tous les porte-bagages. Prendre la bouteille d'oxygène (il se trouve dans un des porte-bagages). Une fois arrivé: sortir de l'avion et l'aéroport. Prendre la branche d'arbre. Donner cacahuètes à l'écureuil. Utiliser club de golf sur entrée de la grotte (permet de dégager l'entrée). Entrer dans le grotte. Allumer le briquet. Utiliser la branche d'arbre sur le nid (pour l'attraper). Pour allumer le feu: utiliser le nid dans la fosse à feu. Utiliser la branche d'arbre dans la fosse à feu. Utiliser le briquet sur la fosse à feu. Aller aux dessins étranges. Utiliser le crayon jaune sur les étranges dessins (fait apparaître une pièce secrète). Aller dans la pièce secrète. Utiliser la télécommande (elle libère le cristal). Prendre le cristal bleu. Revenir à l'aéroport. (si plus tard zac manque d'argent, utilisez la technique du loto expliquée plus loin).

Procédure pour voyages en avion: Utiliser le réservation terminal. Choisir sa destination. Revenir chez soi. Aller à la 14ème rue. Utiliser le cristal bleu dans la fente (c'est l'artifact demandé). Après la discussion avec Annie: soulever le sous main (en dessous se trouve la carte de crédit d'Annie).

2ème partie

Retenir le dessin des étranges dessins (il permet d'ouvrir la porte secrète du sphinx) et revenir dans la grande salle si on est pas déjà allé dans la salle des machines. Dans la grande salle: aller devant la première statue. Examiner et retenir le dessin des étranges dessins (il permet d' ouvrir la statue du mexique). Changer de personnage : Mélissa. Enlever le casque. Aller devant la seconde grande porte (la ou le crystal est brisé). Utiliser la boîte à boom : jouer (le son est reproduit). Entrer puis aller à la porte à la fin du couloir (dans le noir). Dans la pièce: prendre l'a clé Ankh qui est sur la statue. Revenir dans la grande salle. Aller à la troisième grande porte. Utiliser la boîte à boom : jouer (+ rapide qu'avec l'échelle). Entrer puis traverser le couloir et passer la porte. Mettre la clé Ankh dans le panel (cela désactive le champ de force). Prendre la clé dorée (elle sert dans la pyramide). Presser le bouton qui est sur la machine (pour voir l'explication de la quête).

3ème partie:

Changer de personnage : Zak. Aller devant les dessins étranges (Zak est encore au mexique). Utiliser le crayon jaune sur les dessins étranges. Reproduire le dessin (il permet de trouver la statue sur Mars. Prendre le morceau de cristal. Aller à Londres. Objets nécessaires à Annie pour assembler le cristal: donner le morceau de cristal à Annie. Donner le porte drapeau à Annie. Donner les cisailles à Annie. Donner le papyrus à Annie. Changer de personnage : Annie. Sortir de l'aéroport et aller voir le garde. Donner le whisky au garde (il s'endort). On peut maintenant baisser l'interrupteur. Aller à droite de la grille. Utiliser les cisailles sur la grille (pour faire un trou dans la grille). Aller à Stone Henge. Se mettre devant l'autel. Poser les deux cristaux sur l'autel. Utiliser le porte-drapeau sur l'autel (pour canaliser les éclairs). Lire le papyrus (grâce à l'éclair, les deux parties du cristal jaune se sont ressoudées). Prendre le cristal jaune. Retourner à l'aéroport et le donner à Zak. Zak commence à manquer d'argent: Changer de personnage : Zak. Aller à Miami et prendre un billet pour le triangle des bermudes. L'avion est téléporté dans le vaisseau cadillac du roi!!! Ne pas repartir dans l'avion mais rester. Enlever les faux nez et le chapeau. Sonner à la porte. Donner soit la carte du fan club ou la guitare (retenir la combinaison qui permet à Zak de revenir à la maison). Regarder le tableau de droite et noter la prochaine combinaison gagnante au loto. Revenir dans le hangar et taper la combinaison pour se téléporter à l'appartement: vert, vert, vert et bleu foncé.

4ème partie:

A San Francisco:

Vider sushi du bocal dans la lampe éteinte (si vous aimez le poisson cuit allumez la lampe) Aller dans le magasin de la 14ème rue. Acheter un ticket de loto. Taper le numéro trouvé dans le vaisseau. Se promener dans la ville jusqu'à ce que le tirage ait eu lieu. Aller empocher l'argent. Retourner au Zaïre. Au Zaïre: aller voir le chef de la tribu et lui donner le cristal jaune. Utiliser le cristal jaune.

Essayer les destinations une par une en se servant du yellow crystal. 1: au Pérou prendre le candélabre. 2: en Egypte tirer le levier qui est sur le mur de gauche, descendre l'escalier puis allumer la torche avec le briquet et sortir de la pyramide. Aller ensuite devant les dessins

ZAC MAC KRAKEN

étranges sur l'une des pattes du sphinx, utiliser le crayon sur les dessins étranges et recopier le dessin trouvé sur Mars (la pièce ou il y avait la carte de l'ancienne terre). Dans le sphinx: ne pas entrer dans la pièce dont la porte est surmontée de deux yeux menaçants (sinon surprise!!!). Trouver la pièce dont la porte est surmontée de 2 yeux bienveillants et entrez y. Appuyer sur les boutons dans l'ordre, de la droite vers la gauche (une carte apparaît).

5ème partie:
Utiliser le crayon jaune sur la carte faite sur le papier déchiré (on dessine la carte de Mars). Retenir le dessin des dessins étranges. Utiliser le cristal jaune sur la carte pour se téléporter dans le temple martien. Sur Mars: reproduire le dessin des strange markings trouvé dans le sphinx sur la porte du milieu (cela ouvre les trois portes). Sortir par la porte de gauche (car les deux autres communiquent entre elles. Traverser le labyrinthe (bon courage) en s'aidant du briquet pour s'éclairer. dans la grande salle: utiliser le scotch sur le bocal à sushi, ce qui vous fait entrer en possession d'une combinaison spatiale. Sortir et acheter deux jetons (un pour l'aller et l'autre pour le retour). Changer de personnage : Leslie. Mettre la casque pour respirer. Rejoindre Zak. Acheter un jeton (il en possède déjà un). Changer de personnage : Mélissa. Rejoindre Zak et Leslie. Acheter deux jetons (comme pour Zak). Remplir les réservoirs d'air de chacun dans le vaisseau. Changer de personnage : Leslie. Utiliser le balai alien mort sur le sable en face de l'hôtel. Conduire Zak Leslie Mélissa devant le tram. Utiliser les jetons de chacun pour les faire entrer dans le tram (un par personne).
Arrivés devant la pyramide: Changer de personnage : Leslie. Utiliser le balai alien sur le sable qui bloque la porte. Changer de personnage : Zak. Mettre le signe en forme d'épingle dans la serrure. Dans la pyramide martienne: conduire les trois personnages dans la salle de la pyramide (après le couloir). Changer de personnage : Leslie. Allumer la torche électrique. Procédure pour entrer dans la salle du cristal blanc et le prendre: Leslie pousse les pieds du sarcophage (cela ouvre une porte dans le fond de la pièce, ne plus les faire bouger). Conduire Zak et Mélissa à cette porte. Ils arrivent dans une nouvelle pièce. Changer de personnage : Leslie. Sortir de la pièce (la trappe se referme et Zak et Mélissa peuvent maintenant se déplacer dans la pièce). Changer de personnage : Mélissa. Aller devant la serrure. Changer de personnage : Zak. Aller devant le cristal blanc Changer de personnage : Mélissa. Appuyer sur le bouton puis passer rapidement à Zak pour lui faire prendre le cristal blanc (il n'a que quelques secondes). Il faut maintenant récupérer la dernière partie du système. Procédure pour récupérer la dernière partie du système : utiliser le cristal jaune (pour se téléporter).

6ème et dernière partie:
Sélectionner un pays proche de Miami sur la carte. Enlever entièrement la combinaison spatiale. Aller à Miami et acheter un billet pour le triangle des Bermudes. Une fois dans les airs: Utiliser le parachute. Vous tombez dans l'océan (grâce au coussin on peut rester dans l'eau pendant une heure). Utiliser le kazoo (pour appeler un dauphin). Utiliser le cristal bleu sur le dauphin. Rapidement aller chercher sous l'eau la dernière partie du système cachée derrière les algues (il y a plusieurs algues il faut trouver la bonne). Puis revenir à Zak pour lui donner le objet brillant. Changer de personnage Zak. Utiliser le yellow crystal. Sélectionner l'Egypte sur la carte. Changer de personnage : Annie. Aller en Egypte. En Egypte: entrer dans la pyramide. Aller dans la salle du sarcophage. Monter l'escalier. Tirer l'interrupteur qui ferme la trappe de l'escalier. Positionner Annie devant l'un des deux interrupteurs principaux. Tirer le l'interrupteur. Changer de personnage : Zak. Assembler le système sur le socle dans cet ordre: 1- objet brillant. 2- candélabre. 3- cristal jaune, cristal bleu, cristal blanc. Aller ensuite au 2ème interrupteur. Tirer l'interrupteur. Et Zak Mac KRACKEN est finiiii....
(Philippe THESLER et Marc VOGEL)

Il faut tout d'abord faire "Control G". Voilà, le cheat mode (très spécial) (de toute façon avec Zak...) est activé. La première option vous permet de repeindre à volonté les tableaux du jeu, ceci en pressant "!". La deuxième option vous permet à travers presque tous les tableaux de Zak. Faites "Shift G" puis indiquez le numéro de la salle où vous voulez vous rendre:

1:Dans la chambre de Zak
2:Chez Zak
3:13 ème avenue
4:Compagnie de téléphone
5:14ème avenue
6:Chez Annie
7:Chez Lou
8:A éviter
9:Aussi...
10:Toujours...
11:Dans l'avion
12:Devant le mont Raigner
13:Dans la grotte
14:Devant le cristal bleu
15:Devant les boutons de la pyramide
16:Machine des E.T.
17:A Katmandou
18:Dans la prison
19:Chez le Gourou
20:Désert du Caire
21:Devant le pyramide
22:Jambe du sphinx
23:A éviter
24:Bis
25:Salle secrète
26:Aucun intérêt
27:Sur Mars
28:Dans l'hôtel
29:Sans intérêt
30:N'y allez pas
31:Ca plante!
32:Grande chambre
33:N'y allez pas
34:Salle de la carte
35:A éviter
36:Heu...
37:Jungle du Zaïre
38:A éviter
39:Clairière Mexicaine
40:Vide
41:Sous l'eau
42:Mangeoire aux oiseaux
43:Dans l'oeil
44:A éviter
45:Destinations
46:Lucasfilm + salle du Boss
47:Le vide(bis)
48:Sans intêret
49:Voyage au pays du rêve
51:De la terre à la lune
53:temple mexicain
54:Vaisseau.
(Julien LEMAIRE).

ST

ZANY GOLF

ST

● Voici le moyen d'accéder à un tableau caché dans ZANY GOLF.
Au niveau neuf, appelé 'ENERGY', il y a un trou secret: à gauche de l'écran se trouve un petit trou de souris, dans lequel vous apercevez deux yeux.Quand les yeux deviennent rouges, entrez la balle dans ce trou, et, ô magie, un tableau appelé (à juste titre d'ailleurs) 'MYSTERY' se chargera.
(Olivier BALANTZIAN)

ZOMBI

ST/AMIGA/PC/CPC

Pour avoir de la lumière, il faut d'abord , prendre les gants, les faire paraître dans l'icône et cliquer sur "utiliser" prendre le fusible et le mettre dans la boîte a fusibles (23) ouvrir le standard (19) avec les clefs du bureau (6) en prenant l'ascenseur cliquer sur le bouton rouge qui est sur le standard.
pour déplacer les camions : prendre les clefs qui sont au standard(19) descendez aux camions en vous assurant que les 3 autres homme sont dedans car une fois les issus bloquées vous pourrez de nouveau rentrer que quand les hells angels seront là. Allez au camion cliquez sur le volant et sur l'accélérateur faites la même chose pour les 3 camions.
Pour faire venir les hells angels : tuez tous les Zombies et les mettre dans la chambre froide (21) prendre la radio(6) et cliquez utiliser.
pour prendre de l'essence : prendre le bidon (1) et le tuyau (14) posez le bidon devant le camion des hells angels et ouvrez le réservoir affichez le tuyau dans l'icône et cliquez utiliser le bidon sera alors rempli...
Pour mettre l'essence dans l'hélicoptère : posez le bidon devant lui, ouvrir le réservoir et avec le tuyau vert affiché dans l'icône cliquez "utiliser" et le réservoir sera rempli.
Pour décoller : cliquez à gauche du tableau de bord et appuyez sur le manche et n'oubliez pas de faire monter tous les hommes.
Liste pour l'ordinateur : list, électricité, nuit, Zombi dead, bye.
inventaire des objets :
armoire :
gants et bidon
sport :
corde
électronique :
fusible
pharmacie :
trousse de secours
vidéo z :
cassettes
bureau :
radio et clef terrasse
armurerie :
fusil et 2 pistolets
micro informatique avec un ATARI 52Ø
mac gropack :
pour la faim et la soif
outillage :
hache, torche, marteau, tournevis
meubles :
pour le sommeil
hifi :
pour voir la cassette
jardinage :
tuyau vert
librairie :
livre
escalier pour la cave
boucherie :
pour la faim et la soif
opticien :
jumelles
standard :
3 clés pour les 3 camions
terrasse :
pour hélicoptère
chambre froide :
pour déposer les Zombies
chariot :
pour le transport d'objets
boûte à fusibles :
pour mettre le fusible qui manque, chariot d'enfant :
pour le transport d'objets.
Vous pouvez voir sur le toit la camionnette des hells angels avec les jumelles
Les hells angels sont comme les Zombies.
Les camions et l'hélicoptère ne marchent que le jour.
(Bob,Jacke,Joe)

POUR VOUS PROCURER LA BIBLE DES POKES N°1 UTILISEZ LE BON DE COMMANDE DE LA PAGE 176

CONSOLES

NECTARIS — PC ENGINE

● Les seize premiers codes des differents plans de bataille sont :

1)REVOLT	9)GALOIS
2)ICARUS	10)DARWIN
3)CYRANO	11)PASCAL
4)RAMSEY	12)HALLEY
5)NEWTON	13)BORMAN
6)SENECA	14)APPOLO
7)SABINE	15)KAISER
8)ARATUS	16)NECTOR

Les seize derniers sont les memes écrits a l'envers.

NEMESIS — GAMEBOY

● Faire une pause pendant le jeu, et appuyer sur les touches suivantes : Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite Bouton B Bouton A, et vous n'aurez plus qu'à enlever la pause pour avoir toutes les armes. Attention, cela ne marque qu'une seule fois par partie (Sébastien STANIS)

PAC LAND — PC ENGINE

● Pour obtenir le mode debug secret. A l'écran de présentation tenez les touches Select, I, II enfoncées tout en pressant Start. Ensuite sélectionnez, Skip Level, pressez Start pour commencer à jouer. Lorsque le tableau de level Skip (téléporteur) apparaîtra, pressez la touche Bas 100 fois et les mots 'No Hit' apparaîtront en dessous du mot skip. Vous pouvez maintenant commencer à jouer sans avoir peur des fantômes. Il n'y aura plus de collisions.

PARANOIA — PC ENGINE

● Pour ouïr toutes les musiques :
Bouton 1, bouton 2, Select et Run. Vous ne devez jamais relacher les boutons.
Pour rentrer dans le second monde (plus dur)
Bouton 1, Bouton 2, Select, Gauche et Run. Vous ne dez jamais relacher les boutons.
(Destroy)

ORDYNE — PC ENGINE

● Allumez la console en gardant la touche Run. Appuyez tout en pressant 5 fois sur la touche Select, toujours sans relâcher Run. Appuyez sur Bouton 1 et 2 en même temps et sans rien relâcher faire tourner la manette dans le sens des aiguilles d'une montre, vous aurez le droit alors à un magnifique tableau d'options. Pour descendre appuyez sur Select puis Run.
(DESTROY)

● A l'écran de présentation, maintenez enfoncés les boutons 1 et 2 jusqu'à un signal sonore. En commençant le jeu, vous volerez avec la personnage féminin à la place du masculin. Normalement elle apparaîtrait uniquement après avoir terminé le jeu une première fois.
En appuyant lors de la Demo sur "Run" avec le Joypad 2, puis une nouvelle fois sur le Joypad 1, vous pouvez continuer jusqu'à 4 fois le jeu.

OUT RUN — SEGA

● Si vous voulez écouter les trois pièces de musique sans conduire, poussez le Joypad à droite, à gauche vers le bas et vers le haut. Choisissez la musique et appuyez sur bouton Nr. 1 (Start)

● il existe un moyen de gagner en puissance d'accélération. lorsque vous êtes sur le point de passer de la vitesse normale à la plus rapide (how de hight) relâchez le bouton 2 et passez alors à la vitesse supérieure. vous atteindrez beaucoup plus vite la vitesse maximum..
(SIMON David)

● Appuyer sur pause l'écran de sélection 2d ou 3d apparaît, appuyez de nouveau sur pause , voici le test son .

P-47 — PC ENGINE

● Pour dépasser le quatrième niveau, appuyez à l'écran de présentation cinq fois sur le bouton 2, six fois sur le bouton 1 et deux fois sur "SELECT". Puis, appuyez en même temps sur les touches suivantes , correspondantes aux niveaux suivants:
- Niveau 2 : bouton 1 et "START"
- Niveau 3 : bouton 2 et "START"
- Niveau 4 : bouton 1, bouton 2 et "START"
- Niveau 5 : "SELECT" et "START"
- Niveau 6 : bouton 1, "SELECT" et "START"
- Niveau 7 : bouton 2, "SELECT" et "START"
- Niveau 8 : bouton 1, bouton 2 et "START"

Par contre, vous n'aurez pas de "Continue" dans ces niveaux.

● Pressez les touches 1 et Select à la page de présentation, puis perdez toutes vos vies. Ensuite maintenez enfoncées les touches Select, I, et Run en même temps. Vous aurez alors la possibilité de continuer à jouer huit fois.

POSEIDON WARS — SEGA

1°- Quand "GAME OVER", apparaît à l'écran, utiliser le joystick joueur n°1 et appuyez en bas 4x; à droite 3X; haut 2 fois et gauche 1x; vous aurez un jeu continu.
2°- Avec la manette du joueur n°1. Quand "START" descend sur l'écran, presser haut 1x; gauche 2x; bas 3x; et droite 4x; vous aurez un test son.
(Eric LIEBGOTT).

Pour continuer le jeu, poussez le Joypad à l'apparition de "Game Over" quatre fois vers le bas,trois fois à droite, deux fois vers le haut et une fois à gauche. Vous pouvez alors continuer là où vous avez perdu votre vaisseau. Pour accéder à un Menu Musique,poussez le Joypad à l'écran de présentation une fois vers le haut, deux fois vers la gauche, trois fois vers le bas et quatre fois vers la gauche. A l'aide de la flèchen vous choisirez dans "V.G.M. SELECTION" les morceaux que vous voulez écouter.

PRO WRESTLING — NINTENDO

Pour battre tous vos adversaires jusqu'au championnat du monde, choisissez le catcheur star man, une fois sur le ring, il vous suffit de courir dès que votre adversaire est devant vous, appuyez sur le bouton a, pour déclencher la technique spéciale, votre adversaire ne pourra pas se défendre. Répétez la manoeuvre avec tous vos adversaires, jusqu'au K.O.
(GILLIER Alexandre).

POWER STRIKE — SEGA

Pour avoir 10 vies au lieu des 3 vies normales pressez sur le pad : bas droite bas bas gauche droite haut droite puis pressez le bouton 1.
(DE SEREVILLE Thilbault)

Pour aller très loin, prendre 3 fois l'arme 1 et tirer sans arrêt devant et sur les côtés.
(VILLEMIN Frédéric).

Un round 0 existe. Pour le découvrir et pouvoir y jouer, il faut terminer tous les stages et voir la fin du jeu. Ensuite à la présentation du jeu, appuyez sur l'option "continue" et vous découvrirez le round secrêt qui est en fait le round 1 rose, mais bien plus rapide.
(FLUTTE)

La première arme supplémentaire est à prendre par deux fois, car elle vous donnera une arme sans limite de temps et de tirs.
Pour avoir dix vies, à l'écran de présentation poussez le Joypad vers le bas, à droite, vers le bas deux fois, à gauche, à droite, vers le haut, à droite, puis appuyez sur le bouton de feu 1 et vous aurez dix vaisseaux. Pour bénéficier des dix vies également lors de vos essais "Continue", refaites les mêmes gestes encore une fois avant de composer "Continue". Le meilleur Extra est Extra Numéro Un.
Quand vous avez terminé tous les niveaux, faites "Continue" au dernier niveau pour atteindre un niveau supplémentaire secret. Si vous succombez à ce niveau, vous devez recommencer tout le jeu.

PSYCHO FOX — SEGA

Au 1.3 avant le monstre il y a une série de plates-formes rébondissantes, allez dessus et à l'avant dernier à droite donnez 3 coups de poings en l'air une warp zone se montrera, vous pourrez allez au 5.1 ou 4.1.
(DU JENHOAT Nicolas).

Ouvrez toujours les oeufs du coté droit, ainsi vous ne serez plus obligé de courir après votre double s'il apparaît.
(LIMET Christophe)

Il y a un passage secret au niveau 1-1 qui mène jusqu'au niveau 7-1. Pour le trouver: aller à droite et monter. Continuez à montez. Dès que vous avez un "Psycho Stick", transformez-vous en tigre. Quand vous arrivez à un endroit où il n'y a rien à droite, prenez de l'élan et sautez. Continuez à monter. Quand vous arrivez à un endroit où il n'y a rien à droite, prenez de l'élan et sautez juste au bord. Continuez à droite en montant. Quand pour la 3ème fois vous arrivez à un endroit sans rien à droite, mettez-vous au bord et lancez Bird-Gly autant de fois qu'il faut pour qu'apparaisse un trou. Dès qu'il apparaît, sautez dedans. Allez à droite et descendez. Mettez-vous sur l'espèce de cheminée à bout rouge et accroupissez-vous. Voilà vous êtes au 7-1.
(VELASCO).

Au round 1-3, presque à la fin, il y a une série de tremplins montant dans les airs. A l'avant dernier à droite, sautez sur place et donnez trois coups de poings. Le ciel se fendille et le nuage éclaté laisse un trou. Sautez dedans, vous arrivez dans un tableau secret ou il y a deux bouches d'égout pour aller à la 5-1 ou 4-1, prenez la deuxième (4-1). Franchir l'étape 4-1 et 4-2 et à la 4-3 prendre le singe puis prendre le chemin suivant : tout droit jusqu'à l'escalier de nuages. Prenez le puits il y a une série de ressorts à prendre jusqu'au nuage avec les statues, puis encore deux ressort côte à côte sautez pour aller jusqu'en haut puis tout droit, prenez de l'élan et sautez mais de nuages jusqu'au nuage avec deux souffleurs, puis prendre l'escalier et au bout se laisser tomber avec un peu d'élan. Vous tombez, avec de la chance, sur deux ressorts côte à côte, au deuxième, sautez sur place puis trois coups de poings, puis à nouveau dans le trou et se laisser descendre. Puis il y a deux bouches d'égouts pour l'étape 6-1 et 7-1. Prendre la première bouche pour l'étape 7-1.
(Anthony WIECZOREK)

On peut, grâce à ce plan avoir les cinq bourses pour la loterie et donc avoir le temple à coup sur. De plus on peut aller directement au septième et dernier round en se servant du passage secret. Pour cela il faut aller sur le bloc de pierre et envoyer l'oiseau dans sa direction trois fois, il est invisible mais au bout de trois coups un trou noir apparaitra et il faut sauter dedans.
(COUDOUX Laurent)

PIT POT — SEGA

Il ne faut pas tuer trop de monstres dans la même salle, sinon ils iront 2 fois plus vite.
(Fabien BIREMBAUT).

PHANTASY STAR II — MEGADRIVE

Pour mettre ce jeu en mode lent, pressez le bouton Start pour faire Pause, ensuite appuyez sur le bouton B. Pour obtenir le mode super lent, appuyez plusieurs fois sur le bouton C, pendant que le jeu est en mode Pause.
J'm DESTROY

Si vous préférez écouter toujours la même musique, lorsque vous rentrez dans une ville, essayez donc le truc suivant. Utilisez le mode lent lorsque vous êtes en dehors d'une ville ou d'un village. Puis, entrez dans le village et appuyez sur Start. La musique n'aura pas changé d'un iota.
J'm DESTROY

PC KID

PC ENGINE

STAGE 1 :
1er niveau : tout au debut dirigez-vous vers l'extrême gauche du tableau. Sautez retombez sur la tête et emparez-vous de la première fleur puis attrapez la grosse fleur qui vole : vous beneficierez d'une vie.
2ème niveau : avancez le plus vite possible quand vous êtes en vert. Pas de passage secret.
3ème niveau : à la fin de ce tableau sautez retournez-vous puis retombez sur la tête du dragon. Ensuite bondissez sur sa langue.
4ème niveau : au fond du dernier grand bassin reposent un coeur et une vie. Puis prendre le tunnel au bout il y a une vie. Sortir de l'eau detruire les briques, descendre, à côte de l'ascenseur, sautez au-dessus du mur de droite il y a une autre vie.
Monstre : sautez sur la tête et se retourner jusqu'à ce qu'il meure.

STAGE 2 :
1er niveau : monter dans les portes qui sont formées par les blocs de pierre.
2ème niveau : sur la 4ème plateforme au-dessus de l'eau, tomber sur la tête, une fleur apparaitra.
3ème niveau : aller en bas à gauche donner un coup de tête dans le mur. Même chose en haut à droite et en bas à droite.
4ème niveau : dans les sables mouvants, lorsque vous avez mangé de la viande essayez le plus possible de geler vos ennemis en vous retournant par terre.
5ème niveau : essayez de demeurer sur les plates formes du haut. Vous perdrez ainsi moins d'energie.
6ème niveau : vous pouvez gagner une vie. Aller tout à gauche de l'écran au debut du niveau, puis retournez vous.
7ème niveau : allez tout en gaut à gauche de l'écran. Sur l'arbre il y a une vie et un gros morceau de viande.
Monstre : il y en a deux. L'un est faux l'autre vrai : il faut se retourner sur la tête du vrai.

STAGE 3 :
1er niveau : dans ce niveau se trouvent deux passages secrets se situant dans les portes formées par les rochers.
2ème niveau : si vous arrivez à passer sur l'autre rive (tournez pour aller plus loin dans votre saut), au-delà il a une vie.
3ème niveau : vous allez rencontrer des rochers bleus. Cassez les à coups de boule et rentrez.
4ème niveau : tapez sur la glace dans le renforcement à droite et vous aboutirez à un passage secret. Il y a une vie dans un couloir de glace en haut, à droite du tableau.
5ème niveau : deux passages secrets : le premier au fond à droite du premier bassin et le deuxième même chose mais pour y pénètrer vous devrez tomber la tête la première sur les briques bleues. De plus une vie est incluse dans le bassin, au fond d'un creux. Pour la trouver, laissez-vous tomber sur la tête un peu partout. Lorsqu'une fleur apparait prenez là.
Montre : laissez-vous tomber sur sa tête en evitant ses poings. Sutout ne restez pas en dessous de lui.

STAGE 4 :
Pas de passage secret...
Monstre : même tactique que pour les précèdents.

STAGE 5 :
1er niveau : il existe des portes : essayez de les franchir car elles cachent souvent des passages secrets.
2ème niveau : avancez surtout quand vous tournez à la couleur verte, car ce niveau est très difficile. Sur la deuxième plate-forme au dessus de l'eau, retournez vous, prenez la fleur puis la vie. Là se trouve aussi un passage secret, sur le dernier os avant d'arriver. Donnez un coup de boule sur le mur et avancez.
3ème niveau : ici les passages secrets sont visibles : les pierres dans lesquelles ils sont cachés comportent des trace rouges. Donnez un coup de boule dans ces pierres et entrez.
4ème niveau : tuez surtout toutes les statues avant d'avancer.
5ème niveau : pas de tactique particulière.
6ème niveau : idem
7ème niveau : tout en haut à droite se trouve un passage secret, dans la brique rouge et bleue.
8ème niveau : ici aucunne difficulté.
9ème niveau : sur chaque plate forme dans la cascade existe un passage secret. 10ème niveau : en haut des petites cascades, entrez : il y a deux passages secrets. Ensuite montez et penetrez dans la bouche de la statue.
11ème niveau : entre chaque monstre, sautez dans les galeries : il y a des vies et autres bonus. En ce qui concerne le véhicule à tête de mort, sautez sur son antenne jusqu'à ce qu'il meure. Sur la planète, faites attention à ce que le monstre ne vous tombe pas dessus au moment où il redescend. Pour cela il faut aller à l'autre extremité de l'écran très rapidement. Pour le tuer il faut sauter sur son nez en tournant.
(Nicolas SERAQUI)

PUNCH OUT

NINTENDO

● Quelques astuces sur Tyson:
-Au premier round, évitez ses uppercuts et ripostez le plus vite possible, sans vous faire toucher. Apres 1min45, Tyson applique brievement une autre technique, annoncée par un rapide clin d'oeil.
-Au deuxieme round, il commence avec quelques crochets du gauche, puis il repete les coups du premier round.
-Au troisieme round,Tyson donne un coup qu'il donne parfois au deuxieme round: il cligne des deux yeux et lance une attaque qu'il repete quatre fois,en alternant régulierement coups du poing gauche et coups du droit. Bloquer ces coups avant qu'ils ne vous atteignent.
-Vous pouvez riposter deux fois aux coups du premier round (si toutefois vous les evitez) et jusqu'à six fois aux uppercuts du deuxieme et troisieme round.
-Essayez d'aller moins de fois au tapis que Tyson et vous gagnerez facilement aux points.

Si vous voulez connaître les noms des auteurs de ce jeu, tapez "106 113 0120", puis de nouveau "SELECT", A et B.

● 2 codes pour New York
jour: ØØ57375423
nuit: 7778Ø73454
(Matthieu).

● Pour se battre tout de suite contre SUPER MACHO MAN , choisissez continue et entrez les codes 267,853,7588.

● Pour pouvoir récupérer le mieux possible lors d'un KO, laissez vous compter jusqu'à neuf, votre énergie sera entièrement récupérée.
(lolotte)

● Lorsque l'horloge atteint 41 secondes, tapez sur Glass Joe à la tête ou à l'estomac, vous le mettrez KO en un seul coup de poing (J'm DESTROY)

● Voici des codes très intérresant pour aller à des differents niveaux :
007 807 3454 : vous permet d'aller directement au World Circuit.
267 853 7538 : vous permet d'aller directement contre Super Macho Man
007 373 5963 : vous permet d'aller directement contre Mike Tyson.
135 792 4680 : vous permet d'aller dans un autre World Circuit mais pour y parvenir après avoir tapé votre code, laissez la touche select enfoncée, puis taper a et b simultanément.
(lolo)

● Essayez donc d'entrer le numéro de téléphone de Nintendo à la place du mot de passe : 800 422 2602, vous aurez droit à une sonnerie de téléphone. (J'm DESTROY)

PHANTASY STAR

SEGA

Appropriez-vous le contenu du coffre au trésor dans la caverne de West- Camineet, en achetez un Coca et cueillez des EPs dans la foule. N'oubliez pas de vider les coffres au trésor. Dans ce premier niveau vous n'avez que 16 HPs, remplacez-les donc au fur et à mesure, soit gratuitement dans une maison à West- Camineet, soit en les payant dans les hôpitaux. En arrivant au 7e niveau, achetez le Roadpass à Scion offert comme un "secret". En l'achetant, procédez comme chez le voyant Dr. Luverno et rentrez deux ou trois fois pour exciter le vendeur. On vous fera cadeau du Laconian Pot dans une chaumière à West-Camineet. Le Dr. Mad vous offre un Laconian Pot, mais pas pour rien. Achetez le passeport à l'aéroport spatial et prenez gratuitement l'avion pour Montavia où vous échangerez le Laconian Pot contre le Myau.
De retour à Palma, allez dans la caverne au sud de Parolit. Réveillez Odin avec la médecine de Myau. N'oubliez pas le compas. Cherchez le Cakeshop dans la grotte Naula et achetez des Shortcakes pour le Gouverneur de Motavia.
Après avoir acheté les Shortcakes dans la grotte Naula, volez jusqu'à la planète Motavia et allez voir le gouverneur. Comme récompense, vous aurez une lettre qu'il faut remettre à Noah, dans sa grotte. Avec Noah, vous rentrerez à Palma. Utilisez alors le couvercle de canalisation jaune au Spaceport qui mène au Gothic Forest. Ici, libérez le Dr. Luveno en contribuant avec 1200 Mesetats au vaisseau. A Abion achetez du Polymtrl., libérez le Robot Hapsby caché sous un tas de féraille de Laconia, et retournez chez le Dr. Luveno.
Lorsque Noah a appris le mot magique "Open", allez à Baya Malay et cherchez le cristal chez le voyant Damor. Si le Dr. Luveno demande après la "Luveno", sortez de la cabane, allez vers la statue qui se trouve devant le vaisseau "Luveno". Sans celui-ci, vous ne vous en sortirez pas, car le Spaceport sera fermé et vos passe-ports vous seraient retirés. Volez dans le "Luveno" vers Uzo sur la planète Montavia et recueillez des informations. Si vous avez 6000 Mesetats, continuez vers le sud, direction Casba. Là aussi, recueillez des informations et achetez une Landrover. Sur le chemin de retour vers le désert, tournez à gauche dans le couloir et volez l'Ambr Eye du dragon. Parfois, il faut tuer les gardiens pour avancer. Après la visite à Casba, allezs à la cave de Tojim. Noah devrait avoir des HPs et des MPs, car pour obtenir Frad Mantle, Noah doit se mesurer tout seul avec Tojim.
Vous vous trouvez maintenant sur la planète Motavia. Pour arriver à Sopia, montez d'abord dans la Landrover en utilisant "Use" ; pour descendre répétez la même action. Visitez Paseo et cumulez des points devant le palais du gouverneur. Puis rapprochez-vous de Sopia par le Nord. Comme les HPs sont vite mangés par la pollution, arrêtez-vous au moins après le 4e éclair et reprenez des HPs avec "Cure". Vous pouvez éventuellement faire revivre un personnage mort avec "Rise" (sauf s'il s'agit de Noah). Répétez l'action "Cure" jusqu'à l'arrivée dans la ville. Là, respirez, puis payez 400 Mesetats chez le Big Boss pour obtenir des renseignements sur Laconian Shield. Puis, quittez Sopia par la même méthode ou cherchez un vieux stand de jeu si vous avez fait des provisions en dehors du nuage de pollution.
De retour à Paseo achetez des gants pour Myau. Pour 15.000 Mesetats, vous pouvez acheter le diamant Armor pour Odin. A Uzo, il y a un excellent Light Saber pour Alis. Puis, allez sur la planète Dezoris. Atterrissez à Skure. D'ici allez au prochain village pour acheter le Ice Digger pour 12.000 Mesetats. Vous aurez les informations à Neiboring. Retournez avec le Ice Digger au blos où une foule de zombies se promènent. Au sud d'une grotte, il y a un endroit où on peut avancer seulement à l'aide du Ice Digger. Allez chercher le Prisme et visez le Corona Tower. Emmenez un Torch, puis dirigez-vous à l'aide du Ice Digger vers une vallée verte où vous rencontrerez un seul arbre qu'il faut viser exactement au milieu. Un cube Laerma apparaît alors dont on reçoit les noix si on est muni du Laconian Pot. Prenez surtout aussi le Laconian Shield et rentrez par la vaisseau à la planète Palma, point de départ pour la recherche du Hovercraft.

Hovercraft
Il faut avoir répondu avec "YES" à la question d'un habitant de la ville de Casba sur la planète Montavia, sinon vous ne retrouverez jamais le "Hovercraft". Si vous n'avez pas tout vu à Casba, retournez-y et vendez également votre Ice-Digger. Après ceci, allez vers une petite ville derrière les champs de lave. (C'est là qu'on a libéré le Robot Halsby). Allez de cabane en cabane et annoncez "Search" dans chacune d'elles. Dans une de ces cabanes vous trouverez le hovercraft.

Gas Shield
Pour l'essayer le plus vite possible, allez au Dungeon à l'est, tapez "Use", à la plage et à la Landrover. Puis allez vers le sud, direction île "Drasgow". Allez chercher des informations d'abord et achetez au Dungeon le "Gas Shield" tant attendu. A l'est, il y a une île déserte où l'on reçoit un nouvel objet pour Alis après avoir maîtrisé le dragon rouge.

Mirror Shield
Retournez après ceci sur la terre ferme, à Gothic, pour reprendre le vaisseau pour Motavia. Après être sorti des nuages de pollution en cherchant un vieu stade de jeu, vous devriez y retourner encore une fois. On vous indiquera un bouclier légendaire, qui se trouve sur une île. L'île est située dans le lac, et on ne peut y accéder avec le Hovercraft. Promenez-vous et appuyez sur "Search". Vous finirez par trouver le bouclier que vous devez tout de suite donner à Odin.

Medusas Tower
La tour de la méduse a sept étages et un rez-de-chaussée. Le bouclier et beaucoup de Burger seront très utiles. Dans la cave, vous trouverez des Experience Points. Medusa se trouve au 6e étage. Après l'avoir vaincue, elle vous donnera une hâche mystique qu'il faut également remettre à Odin. Nos héros doivent porter l'équipement suivant et porter les objets suivants avec eux :
Transer
Dungeon Key
Burger
Crystal
Magic Lamp
Flute
Prism
Nutsz
Si un de ces objets vous manquait, mieux vaut retourner, car il est temps pour l'attaque de Lassic.
La dernière épreuve est celle de tuer Lassic. D'abord remplissez-vous les poches de Burgers. L'énergie sorcière recueillie dans la cabane du village natal est importante. Puis allez à la queue leuleu à la prison. Là où Robot Cop vous demande le passeport et Alis vous jette en prison ou vous agresse d'habitude, vous répondrez "Non". Dépouillez le Robot de son uniforme et vous vous trouverez à l'intérieur d'un grillage. Intéressez-vous un peu plus à cette petite grotte, puis, de nouveau à l'extérieur, vous vous trouverez devant un gigantesque champ de lave qu'il faut à tout prix traverser. En se trouvant devant une tour pointée vers le ciel, le premier pas vers la perte de Lassic est fait.

Tour de Baya Malay
La tour a six étages et trois niveaux sous terre. Les premiers quatre étages sont très complexes. Les deux derniers étages sont faciles à trouver, puis il n'y a qu'un seul chemin à prendre sur lequel vous serez continuellement attaqué par des monstres. Si cela devient insupportable, faites-vous transporter par la flûte au village natal pour recommencer une fois mieux armé. Au 3e étage du Tower, il y a un magicien à qui vous pouvez retirer un cristal. Arrivé au dernier étage, il faut se servir du prisme pour qu'une île scintillante apparaisse. Myau, en avalant les noix de Laerma, se tranforme en animal ailé. Avec les 3 autres combattants, elle volera vers l'île.

Le Château de Lassic
Une seule entrée de la grotte vous mène vers le château de Lassic. Une ombre est vite maîtrisée et avant d'arriver à la porte de Lassic, faites des provisions, car vous ne réusssirez point du premier coup. A la question bête de Lassic répondez "Yes" et décidez de l'emploi soit de la hâche, soit du laser de Odin pour neutraliser le méchant. Après cette victoire, retournez avec la flûte et la magie sur le sol, puis allez chez le gouverneur. Là, une petite surprise vous attend, mais faites d'abord des provisions pour ne pas avoir à retourner chez Lassic.

QUARTET

SEGA

● Pendant la présentation, pressez quatorze fois pause et commencez la partie. Vous aurez un super tir.
Pour écouter les musiques. Appuyer 4 fois sur le bouton pause, puis mettre la manette (2) vers le haut et presser le bouton (1), puis sélectionner avec la manette (2), manette vers le bas. Pour choisir son tableau même principe, sauf qu'il faut appuyer 12 fois sur pause.

● Pour avoir l'option select round, appuyez sept fois sur reset à la page de présentation.
(LAMBERTEAUX)

● Tuez le monstre du niveau 2,prenez la clé et l'étoile,puis entrez dans la porte warp 2 fois pour un bonus.

● Vous obtenez deux tours de bonus si vous vous procurez au deuxième round d'abord l'étoile et la clef. Volez vers le monde supérieur et puis tout de suite vers le monde inférieur où vous pouvez alors réussir à avoir beaucoup de points. Au 3e niveau, procurez-vous de nouveau l'étoile et la clef et rentrez par la Warpzone de droite dans le monde inférieur. Touchez le pot à côté du premier Chimechime par dix fois et remontez au monde supérieur.

A la fin du premier niveau n'éliminez pas tout de suite l'oiseau de feu, car sous la porte se trouve un corridor secret. En entrant dans celui-ci et en tirant sans arrêt, vous verrez un Etra qui vous vaudra 10.000 points.
Vous ateindrez un Menu Musique en appuyant à l'écran de présentation quatre fois sur "PAUSE" et puis sur le bouton 1 du Joypad 2. Choisissez alors votre musique à l'aide du Joypad 1.
En appuyant à l'écran de présentation 14 fois sur "PAUSE" et puis sur le bouton 1 de Joypad 1, vous obtiendrez dès le début, des tirs à portée plus longue.

Q-BILLION

GAMEBOY

Les trois premiers mots de passe sont : WALL, IDEA et NOON
J'm DESTROY

R-TYPE

● Pour avoir plus de "Continue", tournez le Joypad au moment du countdown de vos vies perdues dans le sens de la montre. Dans ce cas, vous augmenterez vos Credits. Si vous tournez le Joypad dans le sens contraire, vous aurez un "Menu Musique". Essayez ces manoeuvres à l'aide d'un Joystick.

Pour accéder sans problème au huitième niveau, poussez avant le départ du jeu en même temps Joypad 1 en bas à droite, Joypad 2 en haut à gauche, le bouton 1 sur Joypad 2. Puis commencer le jeu et maintenez tous ces bouton s enfoncés de cette façon jusqu'à l'apparition de l'écran de présentation de "R-Type". En démarrant maintenant, votre vaisseau est devenu indestructible.

Pour arriver au 9e niveau qui est graphiquement particulièrement beau, placez votre vaisseau, au 4e niveau, entre deux colonnes au bord supérieur de l'écran. Attendez jusqu'à ce qu'un Alien rouge à droite du vaisseau se mette à planer. Touchez alors avec l'arrière du vaisseau la colonne de gauche et laissez vous en ce moment précis pousser contre cette même colonne. Alors, l'écran s'allume brièvement en rouge et bleu et vous vous trouverez dans un niveau secret.

SEGA

Pour accéder au menu des musiques, tournez le Joypad 1 dans le sens des aiguilles d'une montre, lorsque le compte à rebours du Continue est activé. Quand le compte à rebours est arrêté, lâchez le Joypad.
Pour choisir votre nombre de vaisseaux, appuyez dans ce menu sur le bouton 2 du Joypad 1 et poussez le Joypad vers la gauche. Lorsque le nombre qui apparaît a atteint 00 grâce à la répétition de l'opération précédente, appuyez sur le bouton 1, le compteur réapparaît. Choisissez alors votre nombre de vaisseaux en faisant tourner le Joypad dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est important de commencer le jeu en appuyant sur le bouton 1 avant que le compteur n'ait atteint le niveau 00.

● Tout d'abord commencez une partie, et débrouillez-vous pour perdre (ça c'est plutôt simple).Ensuite pendant le compte à rebours qui vous permet normalement de recommencer une partie ou vous en étiez, appuyez sur les touches, l'une après l'autre, et ce en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.Vous obtiendrez ainsi des vies supplémentaires, jusqu'à 12 maximum.Ce truc ne peut être utilisé qu'une fois par partie.
Si vous tournez dans le sens inverse, vous pourrez écoutez les musiques du jeu.
Sélectionnez-les en pressant les touches gauche et droite, et le bouton 1 pour écouter.Après la musique 17, appuyez sur le bouton 2 et sur la droite pour sélectionner les Nos 18 à 95.
Autre méthode :
Mettez-vous sur la musique "OO" qui est la "MUSIC END", ensuite appuyez sur le bouton n°2 du joystick et dirigez le manche du joystick à gauche. Vous verrez apparaître le son "95", placez-vous sur le son "75". Ensuite faites jouer, tous les sons compris entre le numéro "75" et "3Ø", revenez à l'écran continu et faites tourner le manche du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre, vous verrez alors s'afficher une vingtaine de crédits, recommencez l'opération 2 ou 3 fois pour pouvoir obtenir 99 crédits.

● Branchez les deux "JOYCARDS". Tenez la première manette de contrôle diagolalement en bas et à droite tout en tenant la deuxième manette en haut à droite ,enfoncez le premier bouton en bas et ALLUMEZ LE SEGA. Gardez tout enfoncé jusqu'à ce que le logo "R TYPE" apparaisse. Vous démarrerez le jeu, armé jusqu'aux dents.
Au quatrième tableau vous arrivez à un écran encombré de bas en haut par des points verts. Pour passer un tableau BONUS, accédez en milieu de parcours à la trappe qui se trouve dans le paysage.

● Vous ne le saviez peut-être pas, mais il y a un tableau secret!
Celui-ci est accessible au cours du quatrième niveau, plus exactement au milieu. Placez-vous entre les deux piliers, en haut de l'écran, et faites reculer votre vaisseau, dans la colonne de gauche.Alors, l'écran clignote, et vous entrez dans le tableau secret où vous pourrez gagner des armes. (DARMON)

● Traversez tout le premier Stage, sans perdre une vie,et quand le message de fin apparaît, pressez run et vous serez transporter au niveau 5.
(DESTROY)

● CFA_2805_MA
AFA_4206_NB
DFA_7189_NB
DEA_3805_NB
(CHARBIT Daniel).

PC ENGINE

● Voici un code qui augmentera le niveau de difficulte du jeu:
EPK-6180-CM

RUSH'N ATTACK

NINTENDO

Niveau 1 :
pont de fer et base de missiles : ce niveau est facile, pour détruire les mines, baissez-vous et tirez au bazooka. (je vous conseille d'économiser vos munitions pour la fin). Pour tuer les soldats bondissants, sautez et appuyez sur le bouton B.
Chef ennemi : soldats bondissants : placez-vous tout à droite de l'écran et appuyez sans arret sur le bouton B.

Niveau 2 :
aeroport : Attention, les soldats avec pistolet font apparition et vous tirent dessus. N'essayez pas de les semer car ils vous suivent sans relache. Autre difficulté, des soldats sont postés dans des miradors et ils sont très dangereux. Pour passer cette étape, débarrassez vous des rôdeurs, derrière vous, et avancez sans vous arretez (sauf pour tuer les soldats bondissants, avancez normalement et vous passerez au dessous d'eux). Vous trouverez un bazooka sur un camion et des grenades au dessus d'un camion.
Chef ennemi : homme-fusées : attendez qu'ils soient à votre niveau, puis sautez et appuyez sur le bouton B, (méfiez vous des grenades et des fantassins).

Niveau 3 :
le port : au debut, montez au premier étage et tuez le soldat au pistolet. Vous trouverez une étoile d'invulnerabilite. Prenez la et descendez. Avancez sans vous preoccuper des ennemis. Après être passé sur mine, tuez, avec le couteau, le soldat couché. Un pistolet apparaîtra. Montez au premier étage et prenez-le. Plus tard, vous aurez des grenades et plus tard encore, un autre pistolet.
Chef ennemi : les chiens : pour les tuez, restez debout et appuyez sur b. Les chiens arrivent dans cet ordre : 6 à droite puis 6 à gauche puis 6 à droite, 6 à gauche, 1 à droite, 1 à gauche.

Niveau 4 :
la forêt et les hangars : la difficulté réside dans les projectiles que vous lancent les artilleurs. Vous trouverez deux bazookas. Pour tuez les artilleurs, sautez et appuyez sur B. Dès que vous quittez les hangars, montez au dessus des buches.
Chef ennemi : autogyres : même tactique que pour les hommes fusées (niveau 2)

Niveau 5 :
l'entrepôt : niveau difficile. Dans cette étape, les soldats aux pistolets sont remplacés par des soldats avec des mitraillettes. Vous trouverez des grenades.
Chef ennemi : parachutistes : Placez vous à droite et des qu'un parachutiste apparait, allez tout à gauche et baissez vous. Quand ils sont assez près, (vous êtes toujours couché) appuyez sur B.

Niveau 6 :
base enemie : comme c'est de tradition chez Konami, le dernier stage est mille fois plus tordu que les autres. Toutes les difficultés des autres stages y sont réunies. Toutefois , montez toujours (ne vous laissez pas charmer par la bande sonore et les graphismes). Pour ce qui est des lasers, reportez vous aux miradors du deuxième niveau.
Chef ennemi : la fusée nucléaire : allez tout à droite. Quand un soldat jaune arrive, tuez le, puis courez à gauche et prenez le bazooka. Tirez les trois ogives du bazooka. Repétez la manoeuvre quatre fois. Enfin admirez la demo de fin qui est extraodinaire.
(DAO-VU Pierre)

R-TYPE 2

PC ENGINE

● Pendant la présentation, appuyez sur select et run et entrez un de ces codes pour commencer directement avec des armes:

CHK - 9488 - NB
DGE - 8955 - MB
CEA - 59Ø2 - NA
DEA - 8884 - NB
DEA - 1Ø73 - NA
DDA - 8388 - MA
DCB - 9883 - MA
CIL - Ø313 - NB
CCB - 5872 - MB
BHA - 4228 - NB.
(Thibault ZOETE).

● Pour trouver des armes secrètes au sixième tableau; attendez en haut à droite de l'écran, en tirant dans la boule de derrière.

● Voici quelques codes qui vous aideront à progresser dans le jeu:

CIL-5513-NB
EBL-1146-NA
EIE-2421-MA
FJK-8178-NA
CEA-9051-FA
CEA-9051-JA
CEA-9051-NA
CEA-9051-NE
CEA-9051-NI

RASTAN

SEGA

● Pour accéder directement au septième niveau, allumez votre console en ayant au préalable appuyé sur "Haut", bouton "1" et "2". Vous aurez de plus les Continues infinis.

● Le dragon des roseaux, prenez l'épée de feu, sautez sur lui en attaquant vers le haut, vous l'aurez facilement.
Le chef final, attendez qu'il soit posé sur terre, sautez alors sur lui, en attaquant vers le bas. Alors une superbe fin vous attend.

● On peut prendre appui sur un mur. ex: sautez sur un mur, sautez dans le sens opposé.

RAD RACER
NINTENDO

● Pour obtenir l'option de jeu continue, enfoncer le bouton "A", tout en pressant le bouton START lorsque l'écran de présentation apparaît. Vous reviendrez à l'endroit où vous avez perdu.
(David PAIN).

RAMPAGE
SEGA

● Si vous n'aviez plus assez de vies pour détruire les bâtiments, rechangez-vous en homme et appuyez sur le bouton de feu 2 pour continuer sans problème.

● Pour aller plus vite dans la destruction des immeubles, il vous suffit de détruire uniquement un côté, quel que soit sa taille il s'écroulera.

ROBOT WARRIOR
NINTENDO

● A certains niveaux, vous êtes plongé dans l'obscurité la plus complète vous trouverez alors la lampe un objet indispensable. Celle ci est dissimulée dans une pièce secrète prés du grand mur au niveau 2-1. Pénétrez dans la pièce, et bombardez les trois statues pour découvrir la lampe.
(Georges RUA)

SAFARI HUNT
SEGA

● Restez en TIR rapide, et lorsque vous tuerez n'importe quel animal sauvage, continuez à lui tirer dessus pour gagner plus de points de Bonus.

SNAIL MAZE
SEGA

● Vérifier qu'il n'y a ni cartridge ni carte dans la console. Appuyez sur le bouton directionnel en haut et en même temps les boutons #1 et #2. "SNAIL MAZE" apparaît.
(Eric LIEBGOTT).

SOCCER
NINTENDO

● Deux solutions pour marquer un but au level cinq il faut soit tirer de loin, lorsqu'on ne voit pas le but (entre la ligne médiane et la surface) ou après une attaque de l'équipe adverse, dégager la balle, le plus loin possible et avec son attaquant, tirer de volée, avec un peu de chance, c'est le but.

RAMBO III
SEGA

● Lorsque vous approchez de la fin du tableau D, continuez de tirer au milieu de l'écran et jetez votre grenade sur les trois mini hélicoptères pour terminer le tableau sans dégâts.

● Si vous avez l'unité de tir automatique, branchez-la, et tirez la manette vers vous tout le long du jeu. Même quand vous n'aurez plus de munitions, les tirs continueront, et vous n'aurez aucun mal à terminer le jeu.
(David DARMON)

R.C PRO AM
NINTENDO

● Ramassez des gages cylindriques le plus rapidement possible, elles vous empêcheront d'aller vous écraser sur les côtés de même quelles vous protégeront des barrières de sécurité.

REDALERT
PC ENGINE

● Pour obtenir le mode BGM (choix des musixxx et des dessins animés), à la page de présentation, restez appuyé sur Select, puis sans relacher Select, appuyez sur les touches 1, 2, 1, 2 et toujours la touche Select enfoncée allez vers le Haut puis vers le Bas.

ROCKY
SEGA

● COMBAT CONTRE APPOLO GREED :
Entrainement : Appuyez sur les deux boutons à la fois mais pas en même temps, il faut que vous soyez décalé quand vous appuyez sur le bouton n°2 par rapport à l'appui sur le bouton n°1.
L'écart doit être très court. L'idéal est de mettre au moins 90 coups dans le sac.
Comat : Approchez-vous le plus près possible d'Appolo et frappez-le sans arrêt. A force, il s'écroulera sous la puissance de vos coups.

COMBAT CONTRE CLUBBER LANG :
Entrainement : Il faut avoir le rapid fire et faire 7 secondes. Pour cela laissez le bouton appuyé jusqu'à la fin.
Combat : Frappez toujours votre adversaire au foie.
Mais n'oubliz pas le rapid fire car sans lui il est impossible de faire 7 secondes à l'entrainement.

COMBAT CONTRE IVAN DRAGO :
Entrainement : Vous n'êtes pas obligé de le faire.
Combat : Il faut s'avançer vers lui (faire attention, car si on s'approche trop, on reçoit une pêche !!!). Prenez-le dans son coin puis frappez-le sans arrêt. Il tombera KO facilement, refaite cela plusieurs fois et vous verrez la très belle fin de ce jeu.
(Cyril CLAIRET)

● Connectez votre unité de feu rapide dans le port un. Durant les phases de BONUS (tapez dans le sac et la balle). Gardez vos doigts sur les deux boutons, et vous aurez assez d'énergie pour vaincre DRAGO très facilement.
(Olivier BALANTZIAN)

● Pour battre Appolo, avancez le plus près possible de lui et frappez le sur la tête ou dans le ventre. Pour battre Lang, il faut frapper uniquement dans le ventre. Pour battre Drago, appliquez la technique suivante : faire un minimum de sept coups par seconde lors de l'entrainement de lang. Pour faire sept coups, prenez par exemple vos ongles (index et majeur) et frottez très rapidement de gauche à droite les deux boutons du joypad. Après avoir effectue dept coups par seconde, vous n'aurez aucun mal a battre drago qui ne vous opposera aucune restistance.
(STEPHANI JOHANN)

SON SON II
PC ENGINE

● Pendant la page de présentation: pour jouer avec des ennemis différents faire : haut, bas, gauche, droite, bouton I, bouton II.
Pour la lampe dès le début: laisser les doigts appuyés sur: haut, bouton II, select, run.
Pour la gourde dès le début laisser les doigts appuyés sur: haut, bouton I, select, run.
(BLONDEAU Cyril).

● A la page de présentation:
pour commencer muni d'une lampe, maintenez appuyés les boutons "Haut", "2", "Select" et "Run".
Pour avoir la gourde, faites de même avec les boutons "Haut", "1", "Select" et "Run".

SECRET COMMAND

SEGA

● Du troisième, aux tableaux suivants, vous pouvez continuer le jeu (en sélectionnant un mode 2 joueurs). Déplacez simplement le JOYSTICK de gauche à droite, tout en pressant les 2 boutons de FIRE lorsque votre partie se termine.

● Si vous arrivez à éliminer 4 ennemis à la fois, vous obtiendrez une arme très efficace : en tirant avec elle une flèche-grenade, tous les adversaires sur l'écran sont éliminés d'un coup. Mais attention, on perd cette arme en perdant une vie ou en changeant de niveau.

SUPER MARIO II

NINTENDO

● Pour utiliser les warp zones, trouvez les potions près des pots de fleurs et utilisez-les.

● Passage du monde 1 à 4 : dans le monde 1-3, ramassez la potion qui se trouve près de l'immeuble puis jetez la à coté du pot de fleurs. Entrez, puis sautez dans le pot noir. (et vous voilà dans les glaces).
Passage du monde 4 à 6 : Au monde des baleines, emparez vous de la potion qui se trouve dans cette région et gauche, puis portez la jusqu'au pot et répettez la même opération que dans le premier passage.

SHANGAI

SEGA

● Au titre pressez 1Ø fois le bouton "PAUSE", sélectionnez "GAME", puis au nouveau menu choisir "START SOLITAIRE", un menu "LOAD STORED PATTERN" apparaît. Dans ce menu choisir "SECRET GAME". Ce jeu secret se joue dans le jeu "CONCENTRATION".
(Eric LIEBGOTT).

SPACE HARRIER

● Faites un test sonore (SOUND TEST) et sélectionnez les tons FX7, 3,3,7,4,8 ET 1 . Vous aurez alors un écran qui vous permettra de changer les paramètres du jeu. Lorsque vous terminez une partie, appuyez en HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, BAS, HAUT, BAS Pour continuer.
Ceci marche neuf fois.

● Si vous n'avez pas assez de 3 vies dans SPACE HARRIER, voici un truc très très pratique pour vous aider à terminer ce jeu.Quand 'GAME OVER' s'affiche à l'écran, arrêtez de pleurer, et pressez les touches suivantes (et dans l'ordre): haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, bas, haut, bas puis haut...OUF...
La partie recommence avec 3 autres vies.Vous pouvez répéter cette opération six fois par partie.
(David DARMON)

● Pour pouvoir continuer la partie après un Game Over, il suffit de postionner le joystick en diagonale, vers le bas à gauche. Mais attention ça ne marche que trois fois.
(Frédéric HUBERT)

SEGA

● A la table des High Scores, si vous inscrivez à l'aide du Joypad 2 le mot "Sound", vous accéderez au mode des musiques. Si vous inscrivez "Level", vous pourrez choisir votre niveau de jeu. Si maintenant vous inscrivez "Three", vous annulerez l'effet 3D.

● Faire un score supérieur à 4 millions puis rentrer comme nom. MD pour écouter toutes les musiques ou CNT pour avoir l'option continu.
(DESTROY)

PC ENGINE

● A la page de présentation:
pour commencer muni d'une lampe, maintenez appuyés les boutons «Haut», «2», «Select» et «Run».
Pour avoir la gourde, faites de même avec les boutons «Haut», «1», «Select» et «Run».

SUPER HANG ON

SEGA

● Pour choisir votre niveau de difficulté dans le soft, et ainsi avoir accès au test du son, pressez simultanément les touches A, B et C lors de la page de présentation.
(Destroy)

● Voici le code permettant d'avoir la moto la plus efficace, avec les twin turbos du mode original pour jouer en mode arcade. Entrez le mot de passe 6FF3F546F355 64FF0SLPIMFJEDGH
(Destroy)

SPELLCASTER

SEGA

Pour pouvoir passer d'un tableau à un autre, aidez-vous des personnages que vous trouverez en déplaçant la flèche de "LOOK".
Par exemple: pour aller au troisième tableau, il faut diriger la flèche dans le plat de spaghetti, et vous trouverez le personnage Kuma qui vous indiquera votre nouvelle mission.
(Thomas LALANDE).

Voici les directives à suivre et le pass word pour se rendre à la fin du jeu :

I) summit temple :
1) move mt-enriku (voyage)
2) move izumo (voyage)
II) Izumo :
1) look at what ? spaguetti
2) take x2
3) move izumo temple (voyage)
III) Izumo temple :
1- look at what ? rectangle jaune sur mur
2) move go outside
3) talke (combat)
4) look at what ? papier rouge et blanc sur l'escalier
5) take charm
6) move izumo
IV) Izumo
1) take x2
2) look at what ? spaguetti
3) tale spaguetti
4) move summit temple
V) Summit temple :
1) use charm
2) talk about kusanagi
3) take about i wato
4) move attaro shrine (voyage)
VI) Attaro shrine :
1) look at what ? epée
2) take sword (combat)
3) take fake sword
4) move mt miwa
VII) Mt miwa :
1) use fake cswork (combat)
2) move go inside (voyage et combat)
VIII) mt miwa temple
1) move go outside
IX) mt miwa :
1) move summit temple
X) simmit temple
1) talk
2) move kashima temple (combat)
XI) Kashima temple :
1) look at what ? epée x2
2) take sword of branches
3) move summit temple
XII) Summit temple
1) move shimonoseki
XIII) Shinomoseki port :
1) look terrain x2
2) look at what ? fille
3) spell hatten
4) spell makiri

SPELLCASTER

SEGA

5) spell kannon
6) talk x4
7) move midoris house
XIV) Midoris house :
1) look at what ? plats sur la table
2) take sea weed, fried egg, sushi
3) move pier
XV) Pier :
1) move go on the sea
XVI) Dannoura :
1) move left front x2
2) move right front
3) move left front
4) move jump in ocean (combat)
5) move back
6) move right x4
7) move jump in ocean (combat)
8) move left x2
9) use lutte
10) move front
11) use lutte
12)use beads
13) move jump in ocean (voyage)
XVII) SHRINE OF THE FLOOR :
1) talk
2) spelle kannon
3) look at what ? épée
4) take sword of kusanagi
5) move return to the boat
XVIII) Danoura
1) use sword of kusanagi
XIX) Summit temple
1) move izumo
XX) Izumo :
1) take spaguetti
2) move izumo temple (combat et voyage)
XXI) izumo temple
1) move inside temple
2) move
3) move go outside (combat)
4) talk
5) take ball of shimazu
6) talk
7) move izumo
XXII) Izumo
1) take spaguetti
2) talk
3) move kumano shrine
XXIII) Kumano shrine :
1) talk
2) use ball of shimazu
3) move kakogen (voyage)
XXIV) Inside the shrine :
1) spell indra
2) look at what ? dessus du pot X2
3) use ball of shimazu
4) look at what ? trou sur le pot
5) move inside the pot
XXV) Inside the pot :
1) look at what ? empreinte de la main
2) move go outside
XXVI) Inside the shrine :
1) move go outside (voyage retournez a kunamo shrine)
XXVII) Kunamo shrine :
1) talk
2) move MT-Hinokami (voyage et combat)
XXVIII) hinokami:
1) Look:at what? Bras robo X2
2) Take : Armor Bracers
3) Move Kkumano shrine
XXIX) Kumano Shrine:
1) Use Armor Bracers
2) move kakogen (voyage)
XXX) Inside the shrine
1) move inside of pot
XXXI) Inside the pot
1) use armor bracers
XXXII) Pyramid :
1) move east side
2) spell fudo
3) move inside pyramid (voyage)
4) spell makiri
5) use pyramid point
6) spell makiri
7) move east side et south side
8) move inside pyramid (voyage voir plan)
XXXIII) end of the pyramid
1) talk X4 (combat)
XXXIV) entrance to the under world
1) use sword of kusanagi
2) talk
3) moove misty crossing
XXXV) misty ferry
1) talk
2) move gate
XXXVI) entrance to the under world
1) talk
2) move chizu sea
XXXVII) chisu sea
1) talk
2) take
3) use sword of kusanagi
4) look at what ? bouteuille bleue
5) move misty crossing
XXXVIII) misty ferry
1) use nectar x2
2) talk
3) move yomotsu (voyage s'arreter a la porte dans l'arbre)
XXXIX) amanos house :
1) spell fudo
2) move go outside
XL) Shrine of izanami :
1) talk x2
2) move go outside
XLI) yomostu shrine :
1) talk
2) move go outside
XLII) amanos house
1) talk
2) move go outside
XLIII) Mister ferry
1) talk
2) move toki plains
XLIV) toki field :
1) look at what ? en dessous de la pierre
2) move chizu sea
XLV) chizu sea :
1) talk
2) take
3) move misty crossing
XLVI) mister ferry
1) talk
2) take oar
3) move toki plains
XLVII) toki field :
1) use oar
2) look at what ? harpe
3) take mystic harp
4) move chizu sea
XLVIII) Chizu sea
1) use mystic harp
2) move go outside
XLIX) mister ferry
1) move yomotsu (voyage)
L) yomotsu shrine
1) use mystic harp
2) move go outside
LI) misty ferry
1) talk combat
2) move yomotsu (voyage)
LII) yomostu shrine :
1) use sword of fury
2) talk
3) move go outside
LIII) amanos house :
1) talk
LIV) entree dans la montagne the holy bridge:
1) move right x4
2) use sword of fury (combat)
3) move left et go outside
LV) shrine of isanami
1) use sacred mirror
2) talk
LVI) summit temple
1)move izumo
LVII) izumo
1)look at what ? le collier autour du cou de kuma X2
2) talk
3)take necklace (redonne la vie quand on meurt)
4) take spaghetti
5) move kashima temple
LVIII) kashima shrine
1) use sword of branches
2) use sacred mirror
3) use sword of kusanagi
... et dernier voyage !
utiliser the password pour vous rendre au LVII
password :
PTZWmI8Rb8vvAGnmCSTSx97c
(ARNOUD Frederic)

SUPER MARIO LAND

GAMEBOY

Voici les 15 chambres secrètes de l'univers de Mario :
World 1-1 : Tuyaux 3 et 6
World 1-3 : Tuyau 9
World 2-1 : premier et dernier tuyau
World 2-2 : premier et dernier tuyau
World 3-1 : premier et dernier tuyau
World 3-2 : Tuyau 7
World 3-3 : Tuyau 4
World 4-1 : Tuyaux 1 et 34 (juste avant la rangée de canons)
World 4-2 : Tuyaux 2 et 12
Pour faciliter la collecte, utilisez l'arme obtenue avec la fleur
(Jean-François IZAC)

SHINOBI

Tableau 1 : la première partie est trés simple, il suffit de libérer les otages en passant dessus. Pour les hommes qui possédent un pistolet, accroupissez vous et lancez une étoile, pour ceux qui vous attaque à mains nues, une étoile ou un coup de poing suffiront. Quand vous rencontrez les hommes qui disposent d'un boomerang : accroupissez vous quand il lance le boomerang et lancez une étoile. La deuxième partie ressemble à la première, utilisez la même methode. Pour les hommes araignées, pour le premier avancez vous et arretez vous juste devant lui. Il tombera et vous n'aurez qu'à l'acceuillir en le frappant. Pour les suivants, sautez sur les caisses et lancez une étoile juste à leur niveau. Pour le monstre il faudra tirer plusieurs fois dans ses yeux. Pour éviter les boules de feu, sautez plusieurs fois en l'air, elles se dirigeront vers le haut.
Tableau 2 : Pour les deux premières parties recommencez la même méthode. Il y a un nouveau type d'ennemi, les ninjas verts, pour les tuer accroupissez vous et balancez leur deux étoiles. Pour la troisième partie des hommes grenouilles apparaissent. Pour les tuer, placez vous bien au bout des plates formes et arretez vous. Les hommes grenouilles sauteront en dehors de l'eau et vous n'aurez qu'à les descendre. Le monstre du tableau est un helicoptére. Pour le tuer, tirez de nombreuses fois dans l'hélice, faites attention aux ninjas bleux qui vous sautent dessus.
Tableau 3 : Ce sont les mêmes ennemis des tableaux suivants, recommencez la même méthode. Il y a des hommes armés d'un lance obus, deux étoiles suffiront à les tuer. Autre ennemis, les ninjas bleus, ils sautent sur vous. Quand ils sautent il faut se déplacer un peu, attendre qu'ils attérrisent et les tuer d'un coup de poing ou d'une étoile. Pour les parties deux et trois il est reccommendé d'avoir le revolver. Pour les chaises, voici une bonne méthode : s'approcher des chaises en sautant et en tirant. Quand vous serrez proche, tirez quatre fois sur chaque chaise et reculez vous. Recommencez l'opération pour toutes les chaises. Tableau 4 : Pour la première partie utilisez la même méthode pour le ninjas bleus. Les deuxième et troisième parties sont presque similaires. La difficulté vient des trous, lorsque vous tombez la chute est mortelle, Il vaut mieux utiliser la magie pour voler, sinon approchez vous le plus prêt des trous et sautez. Il y a de nouveaux ennemis : les lézards, une étoile les tuera. le monstre du tableau est relativement facile à battre. Quand il baisse son épée tirez dans la tête, lorsqu'il leve l'épée il se protège. Recommencez l'opération plusieurs fois (5 ou 6).
Tableau 5 : la première partie comporte un immense piège venant des trous au sol, donc lorsque vous serez au deuxième étage faites attention où vous tombez. Un nouvel ennemi apparait, les sorciers. Le meilleur moyen de les tuer et de s'accroupir et de lancer des étoiles. la deuxième partie est assez difficile, des ninhas bleus vous sautent dessus accrochés à des lianes. Pour leur échapper, arrêter vous tous les dix pas. La troisième partie est plus banale. Elle regroupe tous les ennemis rencontrés dans les premiers niveaux, seuls les squelettes sont nouveaux, ils essayeront de vous mettre des coups de baton, tirez deux fois sur eux et il tomberont. Le monstre et le ninja masqué. Vous aurez a faire à lui pendant cinq fois. Toujours sous une nouvelle forme.
Pour choisir le niveau de départ appuyez sur le bas de la manette et appuyez sur la touche deux quand le titre apparait.
(Jean ROYER)

● Encore un truc 'achement compliqué!!! Ah que même que DANBISS a pas pu (warf) le tester...
Pour apparaître où l'on veut dans le jeu, appuyez sur "Start 2" et le bouton du bas dès que l'ordinateur indiquera "Push Start Button."
Alors, on peut aller ou l'on veut dans le jeu; (même à la fin).
(David DARMON)

● Pressez le bouton D et quand les yeux bougent sur l'écrande présentation, pressez le bouton 2 et vous pourrez choisir votre secteur ou votre mission.

SEGA

● Pour entrer au niveau choisi, poussez à l'écran de présentation le Joypad vers le bas, encore une fois vers le bas, vers la gauche, puis la droite, et deux fois vers le haut, puis commencez le jeu.
Une deuxième possibilité qui est plus simple est de pousser, dès que l'écran de présentation est apparu dans sa totalité, le Joypad vers le bas et enfoncer le bouton 2.
Au niveau 2 vous verrez une lanterne juste à la sortie vers le deuxième Boss. En la sautant sans la toucher, vous vous trouverez dans un Bonus-Stage.

● Lorsque vous approchez de ken oh, sautez sur le mur de derrière lorsque les flammes apparaissent, puis accroupissez vous ou marchez en dessous d'elles, puis sautez et tirez lui dans les yeux. Battre black turtle est très facile ,contentez vous de sauter ,de faire feu,de resauter et de refaire feu et ceci jusqu'à ce qu'il s'effondre. Pour mandrenara, montez jusqu'aux gardes du corps horizontaux et pressez les deux boutons en même temps hyper rapidement ,puis débarrassez vous du méchant. Lorsque vous serez attaqué par lobster, foncez lui dedans en utilisant l'épée puis sautez et tirez lui dessus .Continuer de répéter ce procédé jusqu'à ce qu'il soit détruit. Le ninja maléfique le sera certainement. Lorsqu'il saute, donnez lui des coups de pied et continuez de lui sauter dessus et lorsqu'il sera dans un coin, donnez lui un coup de pied, des coups de poings ou de tirs non stop.

A l'écran de présentation, maintenez "select" enfoncé. Puis commencez le jeu à l'aide du bouton "run", mais ne lachez pas "select". Au bout d'un moment, l'écran s'obscurcit. A ce moment-là, entrez une des combinaisons suivantes pour pouvoir choisir le niveau de jeu dès le début de la partie:
-Niveau de Ken Oh:
secteur 1: "1" et "run"
boss: "1", "1" et "run"
-Niveau de Mandra:
secteur 1: "2" et "run"
............2: "1", "2" et "run"
............3: "1", "2", "1" et "run"
boss: "1", "1", "1", "2" et "run"
-Niveau de Lobster:
secteur 1: "2", "2" et "run"
............2: "2", "1" et "run"
............3: "1", "2", "1", "2" et "run"
boss: "1", "2", "1", "2", "1" et "run"
-Niveau du Masked Ninja
secteur 1: "2", "2", "2" et "run"
............2: "2", "2", "2", "1" et "run"
............3: "2", "2", "2", "1", "1" et "run"
boss: "2", "2", "2", "1", "1", "1" et "run".

NEC

Une petite aide au début du jeu, après avoir appuyer sur Run lorsque la mission 1 s'affiche à l'écran, maintenez le bouton select appuyé, puis à l'aide des boutons 1 et 2, choisissez votre niveau: sur le bouton 2, une pression pour aller au 2è niveau, deux pressions pour le niveau 3, quatre pressions pour le niveau 4. Quant au bouton 1 il sert à choisir entre les 3 scènes du niveau 1.
(Guillaume PELGE).

PC ENGINE

Appuyez sur select lors de l'écran de présentation, lorsque le sigle japonais s'arrête et vous arriverez au menu musique...
Pour accéder au select round, lorsque l'ordinateur marque mission 1... appuyez sur select et attendez que l'écran devienne tout noir. Alors, appuyez sur 1 et 2, de 1 a 3 fois pour choisir round et niveau.
(Daniel CHARBIT).

SIMON'S QUEST

NINTENDO

1) Différence entre les deux régions : vous commencez le jeu dans la region de la peur. Cette région est infestée de monstres et de dangers. Mais il y a beaucoup de villages, de marchands ou d'église où vous vous reposerez. Alors que dans la région maudite et désolée, les rares villages sont désert les monstres deux ou quatre fois plus féroces, les projectiles enemis plus rapides, etc... Cette région n'est accessible que grace au tourbillon de Deborah Cliff.
2) Description détaillée de tous les lieux : villes :
- Jour : le jour, les villes sont sures (aucun monstre), vous pourez discuter, faire des achats, aller à l'église. Pour en savoir plus sur les habitants des villes et leurs habitudes, voir plus tard.
- Seul le cristal blanc s'achète dans les rues de la ville car les marchands sont souvent cloitrés chez eux. Lorsque vous rentrez dans une pièce vide, sondez les murs et le sol grace à votre bouteille, vous découvrirez souvent un marchand planqué.
- A propos de l'église (qui vous rend toute votre énergie). Sur le plan, les villes ayant un point à coté de leur lettre n'en ont pas.
- Nuit : la nuit, les villageois rentrent chez eux, vous ne pourrez donc plus discuter, acheter d'objets et aller à l'église. Mais heureusement pour vous, des corbeaux et des zombis viendront combler vos moments de sollitude.
Manoirs : ils sont au nombre de cinq et sont mieux gardés les uns que les autres,en particulier le trois et le cinq qui comportent un gardien. Le temps n'a aucun effet, lorsque vous êtes entré dans un des manoirs il s'arrete.
Ils sont bourrés de pièges comme les fosses dissimulées : ce sont des briques comme les autres à part que vous tombez à travers lorsque vous passez dessus. Pour les démasquer, prendre la bouteille et sonder le sol que vous soupconnez, si la bouteille passe à travers, c'est qu'il y a un piege. Faites aussi attention aux pies très dangereuse (c'est la mort si vous êtes level 0.) Et aux murs bougeants vous poussent dans l'eau. Dans chaque manoir (sauf le quatre), un vieil homme vend un pieu, ce pieu ne sert qu'à casser la boule renfermant le morceau de Dracula, ne le tirez donc pas en combat, il passe à travers les ennemis.
Repaire de Dracula : Ce sont les ruines de Castelvania, il n'y a personne dans ce repaire, sauf Dracula qui loge dans une cave en bas.
Cimetière : rien à dire sauf qu'il amène au manoir 3 si vous lui montrez le coeur de Dracula.
Pont : pas de conseils à donner sauf qu'il vous faut tuer les hommes iguanes avant qu'ils n'atterissent. Ce pont bloc sur le plan indique que ce pont ne peut être passé que si vous avez les cinqs morceaux de Dracula.
Cimetierre : Cet endroit est malfaisant (moins de zombi, momies) mais utile, vous y trouverez le sac de soie et le couteau d'argent.
Grotte bleue : Cette grotte est enigmatique et bizarre, je n'y ai découvert que le fouet de flammes mais je suis sûr qu'il y a d'autres secrets à y découvrir.
Cavernes : Même si cet endroit est parfois calme, c'est le repaire favori des globes fantomatiques et des squelettes. Cet endroit et bourré de marécages et de pieges. Attention.
Plaines désolées : cet endroit est parfois simple à passer, mais parfois, c'est un enfer de le parcourir. Toutes sortes de créatures peuplent cet endroit, le rendant souvent aussi dangereux qu'un manoir.
Forêt : c'est un lieu moins dangereux que les plaines désolées, mais il ne faut pas le prendre à la légère. Il est peuplé d'araignées, de loups garous, de squelettes, de panthères.
Comment vaincre les chefs :
La mort faucheuse : prenez des lauriers s'il ne vous rend pas beaucoup d'energie, sinon, foncez et passez sans elles. Retournez vous et frappez (pas avec le couteau d'argent).
Vampira : mettez le bouclier. Frappez la avec votre arme. Dès qu'elle pleure, ne faites plus un geste.
Dracula : Utilisez le laurier, mettez vous en bas à gauche et n'arretez pas de frapper.
Préparation : vous commencez à la ville C sur le plan. Achetez le cristal blanc au viel homme puis faites vous 200 coeurs en tuant des monstres dans la forêt de droite. Revenez à la ville C et achetez l'eau de vie et le fouet d'épines. Rendez vous ensuite à la ville pour acheter de l'ail (et du laurier si tu as assez de coeurs) puis aller au cimetière sous la ville A et posez de l'ail tout au bout. Le fossoyeur apparaitra et te donnera le sac de toile (ou de soie si vous préférez) aller ensuite à gauche de la ville A et faites vous encore 200 coeurs en tuant les monstres, allez à la ville A achetez le Morning Star, retournez à gauche et augmentez votre experience jusqu'au niveau (L)04. Vous pouvez maintenant aller au manoir 1.
L'aventure commence :
Manoir 1 : à l'entrée, mettez le cristal blanc et l'acsenseur apparaîtra. Faites attention aux briques invisibles : l'une d'entre elles vous fait recommencer au début du niveau si vous tombez dedans. Le vendeur de pieux est sur votre chemin. L'os de Dracula sert à avoir un bouclier vous protegeant des boules de feux. Lorsque vous l'avez pris, laissez vous tomber dans le trou cité ci-dessus, le chemin de la sortie sera plus court. Une fois sorti du manoir allez à droite. Dans la caverne, prenez le passage en haut à droite, dans la deuxiéme partie de la grotte, la flamme est cachée dans le mur en bas à gauche. Rendez vous ensuite au village E et échangez votre cristal blanc contre le bleu de l'homme en gris. Allez au cimetierre et posez de l'ail. Le fossoyeur apparaitra et vous donnera le couteau d'argent. Revenez ensuite vers la gauche et descendez. Une fois la grotte (que j'ai mis sur le plan) traversée, vous arriverez à une sorte de résigne. Mettez le cristal bleu et abaissez vous pendant quelques secondes : le passage vers le niveau deux s'ouvrira .
Manoir 2 : allez tout droit, au bout d'un moment, vous verrez un mur, sautez dedans : vous passerez à travers, continuez encore tout droit en restant en bas, vous verrez le vendeur de pieux. Revenez ensuite et montez au premier escalier que vous verrez. En suivant le chemin, vous ne tarderez pas à avoir le coeur de Dracula qui sert à enlever la malédiction de la rivière de la mort. Ce niveau terminé, rendez vous à la ville D et achetez la dague, allez ensuite à la rivière de la mort. Montrez le coeur au cimetière qui vous menera de la porte du niveau 3, n'y rentrez pas directement, allez d'abord à gauche où un homme vous donnera le diamant. Maintenant vous pouvez vous rendre au niveau 3.
Manoir 3 : Montez en haut à droite, ensuite descendez et allez à gauche, vous verrez le marchand de pieux. Descendez et allez à droite, la mort faucheuse tuée, vous aurez le couteau d'or. Il ne vous reste plus qu'à prendre l'oeil qui sert à voir les objets cachés dans les murs et à acheter un pieu dans le chemin de retour (il n'y a pas de vendeur de pieux dans le quatrième manoir).
Sortit du niveau 3, allez à la ville B et echangez le cristal bleu contre le rouge avec l'homme en gris. Rendez vous ensuite au pied de la falaise à gauche de la ville A (Deborah Cliff) abaissez vous et tournez vous vers la droite, le cristal rouge en main. Un tourbillon viendra t'emporter, et t'amener dans la région maudite et désolée, devant le niveau 4.
Manoir 4 : Avancer vers la droite, lorsque vous arriverez contre un mur, sautez. Ensuite détruid toutes les briques qui t'empechent de sauter au dessus de l'eau avec l'eau de vie. Descendez et allez à gauche. L'ongle sert à vous faire détruire les pierres avec votre arme comme l'eau de vie le fait.
Allez à gauche, vous arriverez devant une rivière, abaissez vous, le cristal rouge en main, un passage vers le bas s'ouvrira. Dans la grotte bleue, un homme vit en bas, dans une salle. Il donnera alors à la chaine le pouvoir de brûler. Allez ensuite à gauche au niveau 5.
Manoir 5 : Montez tout en haut à droite, vous verrez le vendeur de pieux. Montez à l'escalier près de lui et descendez ensuite. Ne tombez surtout pas dans le tunnel avec des araignées dedans ou vous aurez à refaire une partie du niveau. Une fois tout en bas, allez à droite. Une fois Vampira tuée, vous aurez la croix. Allez ensuite à droite et prenez la bague, revenez en bas à gauche, il y aura des pics et des pierres bougeantes. Ne prenez pas de risques et utilisez le laurier car de l'autre côté, un homme vous redonne votre maximum de lauriers. Maintenant, vous pouvez ressortir et aller au chateau de Dracula (manoir 6). Juste avant se trouve un pont bloqué. Détruisez les pierres grâce à l'ongle.
Note : plus vite vous finirez le jeu, mieux la fin sera.

(MATSUBA Gilles)

SUPER SHINOBI

MEGADRIVE

Pour avoir un nombre de shurikens infinis, allez dans le menu option, et choisissez nombre de shurikens 00, puis pressez le bouton Start aussi vite que vous le pourrez, après une ou deux secondes, les deux zéros se rejoindront et pour former un signe d'infinité.

NIVEAU 01- Samuraï
Au monstre de fin, faites un saut périlleux sur la plateforme, en haut et à gauche de l'écran. Selectionnez le Ninjitsu de Kariu et utilisez-le. Faites de nouveau quelques sauts périlleux, et tirez en même temps, cela vous permettra d'envoyer une dizaine de shurikens à la fois, au bout de cinq ou six sauts, le monstre explosera.

NIVEAU 02- Disco Ninja
Cet ennemi saute partout à travers l'écran, et lance une shruriken à la fois. Lorsqu'il approche le sol, agenouillez vous et filez lui le plus de coups de pieds possible. Faites cela, jusqu'à ce qu'il devienne marron. Selectionnez Ninjutsu of Kariu et utilisez-le. Si il est encore vivant, utilisez la technique précèdente, encore une fois. Mais cette fois-ci faites bien attention de ne pas vous faire toucher car il lance 4 shurikens en même temps.

LEVEL 03- La Machine
Marchez vers la droite de l'écran, et faites un saut périlleux jusqu'au second laser, vers le fond de la machine. Selectionnez le Kariu, lorsque le cerveau de la machine se découvre (après quelques secondes), et utilisez-le. Attendez que le laser soit de nouveau au dessus de vous et marche vers la gauche, jusqu'au bout de la machine. Faites cette opération chaque fois que nécessaire et jusqu'à ce que le cerveau réaparaisse. A ce moment là, agenouillez vous et lancez lui des shurikens. Cette machine n'est pas facile à abattre, mais si vous touchez le cerveau environ 11 fois, vous avez gagné. Alors soyez patient!

LEVEL 04- Le Robot
Il semble Humain, mais ils vous lance des voitures et des moteurs sur la gueule. Pour le détruire assurez-vous qu'il vous reste au moins trois hommes, parceque vous aurez à utiliser Minj Ninjitsu. Sélectionnez ce sort magique 2 fois, puis selectionnez Ninjitsu Kariu et utilisez-le. Si le robot est toujours vivant (ce qui est fort peu probable), faites quelques sauts périlleux et tirez. Deux ou trois sauts seront nécessaire pour le tuer.

LEVEL 05- Le Missile
Ce missile a trois points faibles, qui doivent tous être détruits. Ils sont situés au milieu, à gauche et à droite du camion et peuvent aussi bien être détruit par des shurikens que par des coups de pied. Il y a une goutte d'eau, qui coule de la droite vers la gauche de l'écran. Faites attention à elle, et sautez au dessus. Il vaut mieux détruire la partie centrale du missile dès le départ car c'est la plus dangereuse, à cause des flammes qu'elle lance.

LEVEL 06- Le superhéro
Le superhéro ressemble au départ à Spiderman, puis après avoir été touché quelque fois, il se transforme en Batman. Sélectionnez le Ninjitsu: Kariu, et utilisez le. Une fois qu'il est en Batman, et qu'il vole lentement à travers l'écran. Sautez et tirez lui dessus, il changera de couleur, et après quelques tir de shurikens, il explosera.

LEVEL 07- Godzilla
Ne vous ennuyez pas à essayer de lui tirez dessus. Sélectionnez le sort de magie, appelé Minjin et utilisez le 3 fois. S'il continue à vivre, sélectionnez le sort Kariu et utilisez le. Son compte sera bon.

LEVEL 08- Le maître
Les sorts de magie n'ont aucun effet sur cet espèce d'enfoiré de mes deux, alors utilisez votre bouclier. Pour sauver votre petite amie, vous devrez faire reculer les murs de sa prison, pour cela tirez soit sur le trou de droite, soit sur le trou de gauche et cela toutes les trois ou quatre secondes. Pour détruite le maître : c'est assez simple. Agenouillez-vous et marchez vers lui. Laissez un petit espace entre vous deux de sorte que lorsqu'il essayera de vous toucher, il ne vous atteindra pas. De temps en temps, il essayera de vous fouetter, restez dans la position accroupie et tirer sur lui une fois. Alors sautez immédiatement en arrière lorsqu'il vous tire dessus. Si vous continuez à tirez dans les trous du mur, et si vous utilisez la méthode ci-dessus, vous n'aurez aucun problème pour le ridiculiser. Une fois que votre tache est achever, redressez-vous sur le dossier de votre chaise et regardez la magnifique séquence de fin.
(Destroy)

Une fois arrivé à la deuxième partie du quatrième niveau, cherchez la caisse qui se trouve sous le tapis roulant de l'usine. Ouvrez-la en avançant vers l'abîme et faites un tir-salto. Une fois sur le tapis, laissez-vous entraîner dans l'abîme avec la caisse ouverte, saisissez-la, vous aurez ainsi deux vies supplémentaires, mais la chute vous en enlèvera une. Répétez cette action autant de fois que vous le voulez.

Pour avoir plus de 999 Shuriken, choisissez le menu "Option" et mettez à 00 votre nombre de Shuriken. Appuyez ensuite 25 à 30 fois sur un des deux boutons de tir, vous entendrez alors un son, le nombre 00 rétrécira à l'écran : le tour est ainsi joué.

Dans le tableau des options, sélectionnez 00 shurikens, puis pressez la touche Start aussi vite que vous le pouvez. Une dizaine de secondes plus tard, les deux Zéros se rejoindront, pour former un signe d'infinité, vous indiquant ainsi que vous disposez de shurikens en quantité illimitée.
(Destroy)

SLIME WORLD

LYNX

Codes de la mission 2

ECDA78	DD1F32	E79FB5
139CFE	159DF9	D01A24
559925	D499A4	5A9E23
2F9CF2	6CDCF3	D29EBB
EDDEFD	EE9EBF	1DDCA0
1CD8AF	0399EB	465F57
085F11	4FDFDD	089ADD
70DCDF	75DFDB	75DCD8
8E5999	F1181B	711B9B
F1DA45	F659C1	B85D87
8D1DC0	3DDC80	B79B40
FD180F	7C5B49	

Quelques codes de la mission 3 :
E9D275 91557B6 2F1176
15563D
(Freddy BOUGY)

Exploration : 7C5B49 et sortez en haut à droite de l'écran
(Franck BOCABEILLE)

Si vous ne vous en sortez pas dans la première mission, voici un code : 8F0BC8, rentrez-le et allez tout droit
(Franck BOCABEILLE)

SUPER MARIO BROS

NINTENDO

Quand vous dépassez au minimum le 2.1, et vous perdez, faites A et sort, et vous aurez toujours trois vies, mais pour cela, il faut attendre l'écran de présentation. Cela marche toujours après le 2.1 etc....
(Philippe ALBERICI).

Dans les mondes 1 à 4, vous verrez tout de suite après les deux mares de feu autour desquelles tourne une aiguille de feu, un couloir avec d'autres aiguilles. En avançant le plus loin possible, vous verrez juste le bord des rochers. Mario doit alors reculer et sauter le plus haut possible dans le mur du rocher. En sautant, poussez le Joypad vers la droite, pour fixer Mario dans le mur de pierres. Si cela ne marche pas, décalez l'image un tout petit peu vers la gauche et poussez le Joypad en sautant vers la gauche. Mario doit être absorbé par les pierres et transporté ailleurs sans problème.

Pour obtenir l'option de jeu continue, enfoncez le bouton "A" tout en pressant le bouton START lorsque l'écran de présentation apparaît.

TALES OF THE MONSTER

PC ENGINE

Faire select, 1 et 2 en même temps et vous accéderez à un écran ou vous pourrez tapez des mots. Speed-up par exemple a des effets amusants.
(Daniel CHARBIT).

TATSUJIN

MEGADRIVE

A la fin du premier niveau, avant l'apparition du premier Boss, tirez avec votre laser vert dans le bloc carré jusqu'à ce qu'il laisse la place à une vie supplémentaire (1up).
Même arrivé à la vitesse maximale, continuez à utiliser les "Speed-up". Chacun d'entre eux vous donnera 5000 points. Il est d'autre part recommandé de ne jamais utiliser le laser bleu, mais plutôt le rouge ou le vert, ce dernier étant le plus puissant.

TENNIS ACE

SEGA

Code: JJPK ZPWM
RRRB OKRF
Vous aurez 23 en force 28 en rapidité et 13 en technique. Lorsque vous gagnez des tournois ou des matchs, mettez vos points en priorité sur rapidité et force.
(OBERHOLZ Cédric).

THE GOONIES II

NINTENDO

Prenez le mode suite et tapez : S'GNY4W"!N"!"F.
(Brice GARCIA).

SUPER THUNDERBLADE

MEGADRIVE

Pour arriver au deuxième niveau, appuyez, à l'écran de présentation, une fois sur le bouton A, puis tournez le Joypad vers le haut, vers le bas, à gauche, à droite, à droite encore, à gauche, vers le bas, vers le haut. Maintenez enfin le Joypad vers le haut
et appuyez sur "Start".

SUPER VOLLEY BALL

PC ENGINE

Pour crever la balle:
Rester appuyé sur le bouton II et sur la touche Haut, ensuite appuyer sur le bouton I, la balle s'élève. Une fois qu'elle est rouge allez vers le bas tout en maintenant la touche II enfoncée et appuyer sur le bouton I.
Pour servir hyper haut:
Rester appuyé sur Haut et sur le bouton II, une fois que la balle est devenue rouge, appuyer sur le bouton I.
Ces astuces fonctionnent également dans la version original c'est à dire dans les salles de jeux.
(Destroy)

Pour obtenir un smatch à crever le plancher: A la réception de la balle, appuyez sur les deux boutons (A et B) ainsi que sur la touche Haut, puis à la passe, rappuyez sur ces deux boutons et enfin, pour le smatch utilisez toujours les deux mêmes boutons.

TEDDY BOY

SEGA

Pendant que le titre apparaît, attendez que le message "TEDDY BOY" n'éclaire plus, puis faites haut, bas, gauche, droite, ensuite faites 1 fois vers le haut puis neuf fois vers le bas et vous pourrez choisir parmi les 50 rounds celui que vous désirez.
(Stéphane SCHIRRECKER).

Sur l'écran de présentation, faites Haut, Bas, Gauche, Droite. Un nouvel écran apparaît. Attendez que la musique s'arrête, appuyez alors une fois vers le haut, puis neuf fois vers le bas, puis une fois sur le bouton 2 de la manette branchée dans le port 1, vous pourrez alors choisir entre les rounds 1 à 50.
(BELLET)

Pour accéder au cheat mode, quand vous êtes à la page de présentation ; faire haut, bas ,droite, gauche, et donner les renseignements au tableau, vous pouvez toujours continuer.
(SOS SEGA)

THUNDERBLADE

SEGA

Pour passer cool le deuxième tableau du round 1, il suffit de positionner l'hélico au ras de la route de droite, juste au dessus de la ligne blanche. Il faut tirer tout le temps avec le bouton 1 et 2 afin de détruire les chars qui apparaissent sur cette route avant qu'ils n'aient le temps de vous tirer dessus. Pas de danger par contre de la part des avions et des chars de la route de gauche car a cet endroit ils ne peuvent vous atteindre. (Joel PALUD).

Vous n'avez qu'à appuyer en diagonale en bas à droite et sur le bouton 2. Vous recommencerez du début de l'étape, problème ça ne marche que 2 fois. Destroyer bien. (Jean-Marc ATZEMOPOULOS).

THE NINJA — SEGA

Pour atteindre le treizième niveau directement à partir du dixième niveau, il faut posséder tous les cinq (rouleaux) verts. Au dixième niveau, tirez sur la troisième lampe en pierre et rendez-vous invisible après ceci. La lampe se change en trappe qui vous mène directement au treizième niveau.

TIGER HELI

Si vous avez une manette à tir automatique, activez la et faire droite + 2 lorsque l'hélicoptère descend, vous pourrez avoir ainsi jusqu'à 7 crédits. Au tout début du jeu, tirer une bombe à gauche de l'écran pour avoir 3 vies supplémentaires.
(Daniel CHARBIT).

Lorsque l'hélicoptère commence à atterrir pendant l'écran de présentation, restez appuyé sur la touche Droite puis pressez le plus vite possible la touche II, vous récupérerez ainsi un maximum de crédits.

PC ENGINE

Vous pouvez continuer le jeu, si vous poussez le Joypad à l'écran de présentation, pendant que l'hélicoptère descend, vers la droite, tout en appuyant comme un fou sur le bouton 2. Vous en tirerez au maximum six vies.
Par contre, vous pourrez obtenir trois vies, si vous descendez immédiatement après le départ du jeu l'hélicoptère dans la coin en bas à gauche et vous tirez après une bombe. Le bruit d'hélicoptère de réserve se fait entendre.

Au début du premier stage, vous verrez apparaitre une sorte du grand hangar rouge (ne pas confondre avec les maisons). tirez dessus une vingtaine de fois et vous obtiendrez un bonus de 10 000 points. Bonus qui n'est pas désagreable car vous obtiendrez une vie supplémentaire au bout de 30 000 points.

NINTENDO

TRANSBOT — SEGA

Il suffit de laisser le doigt appuyé sur le bouton 1 dès la page de présentation. Ne pas lâcher avant que le choix des options apparaissent: vies infinies, "Power" infinie, "Arm" infinie. On peut bien sur, tout choisir en même temps.
(Jean-Jacques NOHALES).

Appuyez sur les 2 boutons avant d'allumer la machine, allumez-la tout en gardant les boutons appuyés. Attendez que 4 offs apparaissent, puis appuyez sur haut, bas, gauche, droite. Vous aurez alors les vies infinies.
(CHARBIT Daniel).

TMNT — GAMEBOY

Pour regagner des vies : Pause Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite et appuyer sur A et B. Cela ne sert qu'une fois.
Pour arriver dans les Bonus : au choix du stage : Select, et ensuite B et A, il y a un ? et vous apparaissez à droite.

TIME SOLDIERS — SEGA

Pour doubler le crédit des deux joueurs, il faut recommencer le jeu à un joueur; une fois délivré 3 otages dirigez-vous vers le futur. Une fois dans la zone du futur: faites apparaître le joueur numéro deux. Normalement vous arriverez sans aucun problème à la fin.

Brancher les 2 manettes. Choisissez le mode 1 joueur. Quand le joueur 1 est mort utiliser le 2ème joueur. Vous pourrez ainsi finir le jeu.
(Eric LIEBGOTT).

Pour battre Ratto-Willis il faut se mettre derrière lui puis tirez avec de grosses bombes (si vous en avez).

1ere. éteignez la Sega, appuyez sur les boutons 1 et 2 des deux manettes et allumez la Sega. Appuyez jusqu'à la page de présentation.
2ème. Maintenant jouez à deux, prenez la manette 1 et avancez. Vous verrez le joueur 2 disparaître.
3ème. Enfin, il ne vous reste plus qu'à avancer et arrêter vos ennemis, car ils tireront sur le joueur 2 qui est invisible. De plus les gros ennemis ne tireront pas.
(Jean-Paul ORTS).

TOP GUN — NINTENDO

Niveau 1 : choisissez les T.11 HOUND. C'est une étape initiatique alors défoulez vous. Pour l'atterissage, ralentissez moderément puis vers la fin accélérez.
Niveau 2 : Choisissez les T.22 WOLF . Détruisez les destroyers avec un missile, les fregates avec deux missiles et les sous marins avec un missile.
Chef ennemi : porte avions minsk : Tirez six missiles et c'est fini. Pour l'attérissage, faites comme au niveau 1.
Niveau 3 : Choisissez les T33 TIGER. Détruisez les chars et les lance missiles avant qu'ils ne tirent pour détruire la base nucleaire. Tirez tous les missiles qu'ils vous restent.
Niveau 4 : choisissez les T33 TIGER .
(DAO-VU Pierre)

TRACK AND FIELD — NINTENDO

Pour battre un quelconque adversaire en escrime la technique est simple, mettez vous en arrière jouez de l'esquive en bloquant plusieurs fois puis baissez vous et marquez au ventre.
Si vous n'avez pas de manette turbo il vous sera très difficile de réussir ce soft. Mais pour ce qui est de la rapidité, vous pouvez encore utiliser un petit briquet rond et le frotter de gauche à droite cela vous fera doubler votre vitesse manuelle.
(lolo)

TROJAN — NINTENDO

Pour avoir l'option continu à partir du deuxième étage, il faut pointer le Stick sur haut et presser Start en même temps.
(RUPERT Arnaud)

Au second point de départ du deuxième étage, vous trouverez une vie supplémentaire. Pour la gagner, rendez vous à l'extrémité du lac , puis mettez vous à battre de l'épée. Dès que vous aurez frappé au bon endroit une vie suplémentaire apparaîtra.
(MONTHUREL Sebastien)

TRACK AND FIELD II — NINTENDO

Pour réussir plus facilement à gagner à la natation, il faut dès le signal de départ, appuyer en bas de la manette ce qui permet de nager en papillon plus rapide que (......). Une fois lancé, laisser son doigt appuyez sur "B" ce qui permet de ne jamais s'arrêter pour respirer et en même temps appuyer répététivement sur A pour pouvoir avancer plus vite.
(Stéphane BALBIANO).

VOLLEY BALL
NINTENDO

Un truc pour contrer le ballon avec deux joueurs, appuyer sur le bouton a pour rassembler les trois avants, puis mettre la manette dans le sens du terrain adverse, sauter en même temps que l'adversaire et c'est le contre garanti.
(LEBRUN fabrice)

ZAXXON 3D — SEGA

Si vous appuyez à l'écran de présentation sur "PAUSE", vous éliminerez l'effet 3D et obtiendrez la manipulation du vaisseau.

ZILLION II — SEGA

Quand vous avez délivré Apple et Champ, dans les tableaux à pied branchez la deuxième manette quand vous êtes à moto, et appuyez sur un bouton, puis sélectionnez l'une des deux et votre énergie se mettra au maximum.
(GUERIN Cédric)

Allez à droite du mur et quand le baron Ricks approche,continuez à courir à droite.Quand il rate JJ, tournez autour et tirez quand il saute.

ZILLION — SEGA

Pour aller à une salle secrète, prenez l'ascenseur puis arrêtez-vous à la première intersection, aller à gauche jusqu'au mur puis tirer dedans plusieurs fois jusqu'à ce que la salle apparaisse.

Pour vaincre le baron Ricks sans être blessé, déplacez vous vers le mur du côté droit. Lorsqu'il approchera, continuez de courrir à droite car il essaiera de toucher JJ. Lorsqu'il le ratera, tournez autour et tirez lui dessus en sautant.

Pour rendre JJ Apple ou Champs indestructibles, procédez comme suit:
Commencez par vous dégotter quelques cartes ID, continuez de jouer jusqu'à ce que JJ atteigne la chambre D3 (sur la carte), montez avec l'ascenseur jusqu'à la chambre du haut, ou il devrait y avoir une barrière de laser devant lui. Marchez lentement vers elle, mais ne la traversez pas. Lorsque l'énergie de JJ tombera au dessous de 160, traverser la barrière et appuyer vers le bas. Si JJ tombe dans la chambre du dessous et n'a plus d'énergie, il sera alors indestructible.

VEIGUES
PC ENGINE

A la page de présentation, appuyez sur le bouton I, puis faire Reset. Puis, avant la page de présentation, en restant appuyé sur la diagonale haut-gauche, appuyez sur Select plusieurs fois. A la page de présentation, appuyez sur les boutons I et II en même temps, puis faire Reset, avant la page de présentation, en restant appuyé sur la diagonale haut-droit, appuyez sur Select plusieurs fois. Tout de suite après avoir allumé la console, en restant appuyé sur la diagonale bas-gauche, appuyez sur Select plusieurs fois.

VIGILANTE — SEGA

Sur l'écran de présentation, allez en haut, à gauche,pressez les boutons feu , et vous pourrez choisir votre niveau de départ sur l'écran d'options en allant en bas ou en haut.

Chef du 1er niveau:
Pour le tuer, il faut le coincer contre la camionnette. Pour cela, il suffit de lui donner des coups de pieds vers le bas. Dès que vous l'avez coincé, donnez-lui une série de coup de pieds vers le bas. Vous verrez, il perdra son énergie très rapidement.

Chef du 2ème niveau:
Le lâche est couché sur la camionnette. Pour le faire descendre, il suffit de s'approcher de la camionnette. Ensuite, donnez-lui une série de coups de poing dans la figure. Et n'hésitez pas, à vous approcher de lui pour lui donner des coups: il est presque inoffensif.

Chef du 3ème niveau:
Il faut d'abord lui enlever sa massue. Pour cela, rien de plus simple, donnez-lui des coups. Ceci fait, donnez-lui des coups de poing vers le bas.

Chef du 4ème niveau:
Il faut lui donner des coups de poing sautés, car le chef de ce niveau est sur une plate-forme. Dès qu'il est descendu, utilisez la même technique que pour le chef du 3ème niveau.

Chef du 5ème niveau:
Donnez-lui tout simplement des coups de poing vers le bas.

WIZARD & WARRIORS
NINTENDO

Pour sortir d'Ironspin, vous devez collecter 200 diamants, la clef bleue et avoir battu le squelette. Ce dernier commence tout petit et au fur et à mesure que vous le combattez, il grossit de plus en plus.

Pour avoir un maximum de pierres précieuses, allez au deuxième niveau en bas vers la gauche après avoir trouvé la clef rouge et la clef bleue. Passez par la porte bleue pour chercher la clef rose. Puis sautez sur le rebord voisin et, une fois dessus, sautez en l'air autant de fois que vous pouvez pour obtenir au moins 20 pierres précieuses. Au troisième niveau allez tout droit à la porte vers le haut pour avoir des pierres. Au quatrième niveau il y a de nombreuses portes secrètes qui cachent des pierres. Le "Manteau des Ténèbres" les rend visibles.
Au septième pays vous pouvez chercher la clef rouge sur la pointe de la tour de gauche. Dans les tours du centre et de droite vous trouverez la pomme du royaume, le calice et le trésor. Au pied de la tour, une porte vous mène vers le Superboss que vous vaincrez à l'aide du manteau des ténèbres.

WONDER BOY 2 — PC ENGINE

Pour continuer avec vos armes et votre argent, après votre perte. Quand vous devez réappuyez sur START appuyez en même temps sur UP.A.B et START.
(DUBRAC Quentin).

VALIS II — PC ENGINE

Pour avoir la chance de mater tous les dessins animés de ce jeu, appuyez sur Run, attendre la page de présentation, allez vers le haut, appuyez sur le bouton I, sur Select, bouton II, allez vers le bas et appuyez sur Run. Voilà, c'est fini, maintenant asseyez-vous confortablement et regardez.

C'est pas vraiment une astuce mais c'est assez marrant. Allez donc au niveau quatre, montez tout en haut de la plate-forme et sautez. La jupe de la gente demoiselle se soulèvera. Alors, de quelle couleur est sa culotte ?

WONDER BOY

Pressez n'importe quelle touche de direction et faites un RUN sur l'écran de présentation afin de con-tinuer la partie et conserver ainsi tous les articles collectes jusque là.

PC ENGINE

Au niveau deux au dessus de la lave, monter à la troisième plateforme, il y a une porte secrète vous y trouverez la lettre de catherine. Catherine se trouve dans le village du niveau quatre sur la droite de la plateforme, elle vous échangera la lettre contre une flûte.
Au niveau 5 sur le sol du troisième Madman se trouve une porte secrète dans laquelle il y a un gorille qui mort vous donne une épée. Lorsque l'on continue, on arrive a un bar, là vous prenez deux verres d'ale le barman vous donnera une lettre pour Betty. Lorsque vous arriverez au 4 plateforme qui bouge allez à la plateforme marron à gauche il y a une porte secrète. Continuer votre chemin comme l'indique la fléche, au premier trou vous tomber à l'étage en dessous. Retombez encore puis allez à gauche , il y a une boutique, dedans se trouve Betty. Prenez deux verres d'ale au second elle vous donnera la réponse à la question du sphinx. Vous le trouverez en allant toujours vers la droite. Au niveau 7 lorsque vous arrivez au chevalier bleu, tuez le et allez à droite. Vous arriver à une échelle, montez en haut vous jouez automatiquement de la flûte. Lorsqu'il a fini allez à droite vous arriverez à un chateau. Entrer dedans faites le en entrer. Vous ressortirez à l'entrée. Allez à gauche et retuer le chevalier. Ensuite vous sortez du niveau : 7.
(Nicolas LAUSTRIAT)

SEGA

Quand vous êtes dans une taverne, si vous prenez le verre le plus cher, vous récupérerez un coeur d'é-ner-gie. Si vous prenez le verre le moins cher, vous récupérerez un demi-coeur d'énergie.Tant que vous y êtes, écoutez les informations que vous donne le tavernier.

Pour gagner facilement, passer le 1er niveau et à l'image où l'ont voit le numé-ro d'AREA et du ROUND, faire 2 X bouton 1, 2 X bouton 2, les 2 boutons en même temps et choisir le niveau 9.4.
(VILLEMIN Frédéric).

Au début du jeu, vous trouvez beaucoup de magasins, mais vous n'avez pas beaucoup d'argent. Frap-pez donc à la première porte pour obtenir le glaive et la potion réparatrice. Maintenant, faites "Pause". pendant 37 fois et vous obtiendrez 45 écus d'or. Répétez ce truc autant que vous voulez.
Au niveau 11, vous avez le choix entre le rubis et la cloche. Cette dernière vous servira au niveau 12, car elle sonne à chaque embranchement pour vous indiquer le chemin à suivre ; tandis que le rubis vous permettra de faire perdre plus d'énergie au dragon rencontré à la fin du niveau, si vous le frappez à la tête.
Mais si vous connaissez le chemin,
prenez évidemment le rubis.

WONDER BOY III

Pour avoir la possibilité de continuer après chaque partie, tapez 68K dans la table des hi-scores. Pour obtenir les chiffres il suffit de maintenir la touche Select appuyer.
(Destroy)

Toujours à la page de présentation appuyez sur les touches: Haut, Bas, Gau-che, Droite, Select, Gauche dans cet ordre. Vous pourrez alors continuer autant de fois que vous le désirez.

A la page d'intro, pressez les touches I et II durant l'écran de présentation. La liste des différents sons et musiques apparaîtra.

PC ENGINE

SEGA

Arrivé à l'homme faucon, monter en haut de la tour et aller à gauche. Vous arriverez à une porte entourée de briques cassables (la première de celles qui sont le plus en haut vous donne un gros coeur). Casser en quelques unes et entrer dans la porte. Vous serez dans une salle ou l'on peut faire des briques. Faites une brique sur l'étoile au milieu de l'écran (avec deux sabres magic). Après casser cette brique (en changeant d'épée). Un pont d'interrogation en sortira prenez le. Une porte secrête apparaîtra. Entrez dedans vous arriverez à un château, entrez dedans vous serez sur le parcourt de l'homme faucon. Quand vous êtes en homme faucon, voler au dessus du mur à droite du village (ne descendez pas dans le trou, il y a de l'eau). La troisième porte de ce village contient un trésor, continuez jusqu'à la fin du village, ensuitez volez en face vous arriverez au chateau du dragon Meka. Entrez dedans et faites le labyrinthe comme avec l'homme lézard, allez jusu'à la salle du dragon, mais à sa place, il y a un trésor de quarante bourses et un gros coeur. Pour sortir du chateau, faites le même chemin qu'avec l'homme lézard. Je vous rapelle le code de l'homme Faucon: 7WTJ PTX ZY7A 3VX
(Nicolas LAUSTRIAT)

Quelques mots de passe: premier tableau = homme lézard : AC3E 004A 927
Deuxième tableau: homme souris : NF3V 1CG CGDE XD8
Troisième tableau: homme piranha : PXTL PML F5W 43L
Quatrième tableau: homme lion : TKC3 YTW PDPF R7A
Cinquième tableau: homme faucon : 7WTJ PTX ZY7A 3VX
(BELLET)

Pour reprendre le jeu transformé en homme faucon : Y20V-DDS-VYEP-9RN
Pour reprendre le jeu transformé en homme piranha : ECVG-KKR-8RYP-KBE
Pour reprendre le jeu transformé en homme lion : TKC3-YTW-DD.P.F-R7A
Pour reprendre le jeu transformé en homme souris : NF3V-1CG-CGDE-Y.D.8
(GRIFFON Bertrand).

WONDER BOY III

SEGA

● Le château du dragon bleu est représenté tel un petit labyrinthe. Si vous prenez le mauvais chemin, vous évoluez dans une boucle sans fin. Evitez cela et cherchez à atteindre un vaisseau spatial. Une fois face au dragon, sautez en l'air et frappez sa gueule à l'aide de votre glaive. La bouteille de guérison et votre énergie entièrement rechargée devraient empêcher le feu du dragon de vous balayer. Avant de vous faire toucher par la flamme bleue pour que le jeu continue, ramassez un maximum de pièces de monnaie. Une fois transformé en dragon, vous devez toujours avancer vers la droite jusqu'à un endroit où des pierres tombent : ne vous occupez ni du personnage rouge aux clefs, ni des pierres qui finiront par former un escalier vous permettant de quitter le château.
Vous vous trouverez alors au village natal de Wonderboy et vous apprenez à la première porte le mot de passe grâce auquel vous pourrez continuer le jeu plus tard. Il faut ensuite entrer deux portes plus loin à gauche et sauter en bas. Dans la pièce où vous vous trouverez, il y a vers la droite une caisse avec un coeur. Sortez de nouveau et entrez par la porte avec une fenêtre qui cache un magasin dans lequel on peut acheter un "Mithril Shield", un "Mithril Armor" et encore autre chose qu'on ne vous offre uniquement si vous avez au moins une pierre de charme. Pour se procurer celle-ci et de l'argent, entrez par la porte sous le magasin. Vous vous trouverez dans l'eau, nagez vers la droite. Le paysage que vous atteignez grouille de monstres. Cueillez un maximum de pièces de monnaie et sautez dans l'eau pour y trouver de nombreuses pièces, puis luttez contre le dragon. En avançant sous l'eau vers la gauche, passez, chargé de pièces et d'une pierre de charme par une porte qui vous ramène au village. Au magasin tout à fait à gauche vous pouvez acheter des coeurs. Muni de l'armure, du bouclier et de l'arme choisi d'avance, vous achèverez votre premier ennemi.
Dans le paysage tout à fait à gauche, vous trouvez une caisse derrière une des portes qui contient une clef (l'autre porte est un magasin sans intérêt pour le moment). Cette clef ouvrira la porte en haut de la tour, et puis, en allant toujours vers le haut et en passant par une autre porte, vous atteignez un désert. Là, le Superboss vous attend à gauche, entouré de plantes crachant du feu que vous achèverez d'une balle de feu. Après avoir sauté à travers les balles crachées par les animaux rampants, laissez vous tomber sur eux et vous vous trouverez dans un couloir sous l'eau. Parcourant ceci vers la gauche, vous passerez par une nouvelle porte. Pour continuer, il faut exterminer les deux nuages aux lunettes, en les grillant au lance-flamme lors d'un grand saut. Puis avancez sur la pyramide vers le haut, redescendez-la jusqu'au sphing près d'une porte. Soufflez le gnome qui la garde au lance-flamme. Derrière la porte il y a un coeur. Puis retournez vers la fosse devant la pyramide et montez à l'intérieur de celle-ci vers le haut. Une dernière porte vous offre un coeur. Une fois atteint la pointe de la pyramide, il faut, après avoir traversé la porte, commencer par foncer, car ainsi les grenouilles vertes et les têtes qui tirent sur vous, ne vous atteindront pas. Attention pendant la deuxième partie, avant d'atteindre le dragon de la pyramide qui tire avec des trèfles à quatre feuilles.Tirez sur sa gueule avant qu'il monte et tirez chaque fois qu'il s'élève un peu plus. Après trois sauts du dragon, vous ne pouvez plus l'atteindre, par contre il faut toucher les trèfles à quatre feuilles et courir en-dessous de lui lors de sa prochaine attaque. Recommencez jusqu'à être transformé en souris. Après avoir couru sur les murs à damier, vous pourrez ainsi passer par une fente dans le plus bas étage de la pyramide. Dans cette pyramide il faut à tout prix acheter le "Dancing Shield". Derrière une des deux porte se trouve une autre caisse, l'autre porte mène au village natal.
A l'est du village, voustrouverez dans la tour qui doit mener au paysage désertique, vous aurez également des parois en damier. Comme il n'y a pas d'achat possible là-haut, essayez de monter sur le mur le plus à l'ouest du village. En haut, vous apercevrez un autre shop, mais sans possibilité d'achat. Continuez donc jusqu'à un endroit où vous verrez des rochers et où des nuages binoclards font pleuvoir des météors. Continuez à courir sans toucher les rochers. Quand les météors commenceront à pourchasser Wonderboy, arrêtez-vous et laissez-les s'écraser contre votre bouclier. Vous arriverez à un petit labyrinthe dans lequel dansent des étincelles rouges. Sans possibilités d'achat.
A l'endroit sombre, une jungle, où vous entrez après, vous rencontrerez des souris, des étincelles, des squelettes avec ou sans tête et des plantes cracheuses de feu. Avancez avec précaution, tuez un maximum de monstres et récoltez le plus de pièces d'or possible.
A la fin du niveau, vous avez deux choix : en prenant le trou dans le sol, vous vous trouverez dans l'eau, et, le long du mur, avancez vers le haut et à droite en achevant les étincelles dans l'eau au glaive. Derrière cette porte, vous trouverez un petit coeur dans le coffre et trois bouteilles de médecine au magasin. Il faut donc avoir de l'argent pour les acheter. Soyez économique avec cette médecine, elle vous servira contre le Super Ennemi. Repartez par l'eau, en passant par les étincelles et le long du mur vers le haut. Vous verrez une petite porte tout en haut, sur une plate-forme à carreaux. Continuez néanmoins à avancer vers le haut et sautez seulement au milieu du mur pour atteindre la plate-forme. Poussez le Joypad immédiatement vers le bas pour coller au mur et ne pas tomber après le saut. En passant par la porte, vous entrerez dans une nouvelle étape du jeu. Vous vous retrouverez dans un couloir à damier duquel un chemin mène vers le bas, un autre à gauche. Laissez-vous tomber vers la bas et vous trouverez une porte, derrière laquelle vous obtiendrez deux petits coeurs et une médecine. A partir de là, un long chemin vous mène en serpentines lentement vers le haut. Vous rencontretrez des poissons qu'il faut combattre en sautant vers le haut, puis des types bizarres lanceurs de boules de feu auxquelles on échappe facilement en rampant en haut ou tout en bas. On rencontrera le deuxième Supermonstre derrière une porte. Il a l'air mignon, mais il faut appliquer une technique pour l'avoir : il s'en va vers le bas et ondule sur le sol. Il faut sauter deux fois par-dessus son corps pour le faire réapparaître. Guettez-le et touchez-le tout de suite à la bouche. Recommencez ce jeu. Si jamais vous ^tes touché par ses flammes, mettez-vous carrément devant lui et les flammes passeront par-dessus la tête de Wonderboy. Quand le dragon est achevé, la flamme bleue vous transformera cette fois-ci en "Piranha-Man", forme sous laquelle vous pourrez explorer à l'aise tous les recoins sous l'eau.

● Pour gagner beaucoup d'argent et de coeurs lorsque vous tuez vos ennemis ou lorsque vous ouvrez des coffres, il faut prendre l'épée "lucky sword". La meilleure épée est "legendory sword". Le meilleur bouclier est "legendory shield". La meilleure armure est "legendory armor". L'épée "magical saber", fait apparaître des blocs dans certains sables. L'armure qui vous permet d'aller dans la (   ) sans perdre de vie s'appelle "dragons mail". Avant d'aller combattre un dragon sélectionnez l'arme tonnerre (si vous en avez), et servez-vous en contre le dragon. Lorsque vous pouvez détruire les blocs destructibles, allez voir la salle où il y a le sphinx: détruisez quelques blocs et sautez dans le vide, il y aura 7 coffres. Une fois transformé en oiseau, retournez au château du départ il y aura une épée puis prenez le code. Eteignez la console, rallumez-la, et retournez au château du départ. Il y aura un coffre avec 40 bourses et un gros coeur. Pour tuez le dernier dragon il faut lui mettre des coups d'épée sur la tête du bas. Pour se transformer en souris, le dragon est dans la pyramide. Pour se transformer en poisson, le dragon est dans un château. Pour se transformer en lion le dragon est dans un bateau sous l'eau. Pour se transformer en lion le dragon est dans une maison sous terre. Pour se transformer en homme, le dragon est dans un château dans le ciel. (OBERHOLZ Cédric).

Y'S

SEGA

Achetez d'abord une bague de saphir chez l'épicier pour 1000 écus d'or que vous donnerez au borgne du bistrot. Il vous en donnera 1500 écus dont vous acheterez un glaive et un bouclier. Puisque même pour l'équipement le moins cher il vous manquera 100 écus, il ne vous restera qu'une solution : tuer des monstres. Devant la ville, attaquez les petits chevaliers bleus avec le glaive. Si vous avez tout votre équipement, allez voir le maire-femme de la ville et vous gagnerez un niveau. Maintenant, vous pouvez partir pour le village voisin. La soeur du maire vous passera encore à un niveau plus haut. Mais là, pas de repos : dans un temple, vous découvrez des caisses remplies de trésors, mais pas toutes vont s'ouvrir. Vous avez besoin d'une clef que vous obtiendrez seuelement plus tard. Le démon vert vous attendra au niveau 5. Après l'avoir éliminé, pénétrez dans les étages supérieurs et remplissez vos poches avec les trésors dans les caisses. Les ennemis ne vous poseront pas trop de problèmes. Arrivé dans la mine d'argent, évitez les attaques d'abord, videz les caisses aux trésors, sauf si vous avez trouvé la clef aux trésors au temple. Au bord du petit lac, de bonnes surprises pour votre porte-feuille vous attendent également. Alors vous possédez assez de force pour affronter les monstres dans la mine. Si vous possédez le Time-Ring, vous pouvez diminuer la vitesse des monstres.

Maintenant partez pour la fameuse "Tower of Doom". Ici vous devez trouver les trois autres livres pour terminer avec succès le jeu.

Dans la tour, vous serez mis en prison à la porte aux trois anneaux à serpents. Au bout d'un moment on vous libérera, mais on vous aura dépouillé avant de toutes vos armes. Après la prison, vous rencontrerez un vieillard qui vous lèguera le ruban d'ornement bleu grâce auquel vous éviterez d'être mis en prison une deuxième fois. Il vous servira aussi plus tard. Recherchez maintenant vos objets d'argent perdus. Si vous trouvez le "Evil Ring", ne vous en servez qu'en le combinant avec le "Blue Neckless", sinon, vous perdez toute votre force.

Dans le couloir long on vous retire constamment de la force vitale, buvez une de vos médecines et vous vous en sortirez. Un autre obstacle : les salles aux miroirs: sans cartes vous ne pourrez vous en sortir. Cartographez donc après chaque miroir les salles et donnez leur un numéro pour trouver le chemin, un des miroirs devant être traversé deux fois. Vous ne pouvez libérer la princesse grâce au "Evil Ring". Mais servez-vous de ceci uniquement en combinaison avec le ruban bleu. Après sa libération, la princesse déclarera qu'il vous faudra un glaive spécial pour achever le Super Méchant.

Voici comment commencer le jeu et peut-être arriver à la fin. Au début du jeu vous devrez acheter une épée et une armure, après sortez du village, passer le pont, aller en bas à droite près du lac, tâter le coin haut-droit du lac et vous trouverez le"gold pedestal" que vous échangerez contre de l'argent. Au town marchand du village. Vous lui acheterez le sphire ring que vous échangerez contre de l'argent au troisième homme du bar. Après celà, vous irez chez la sorcière "seers house" en mettant le bouclier, l'épée et l'armure. Celle vous donnera un cristal. Après vous irez au deuxième village qui se trouve entieremen à droite. L'entrée se trouve tout près de l'entrée de la mine. Vous irez à la dernière maison au fond du village c'est Jebas House. Elle vous donnera la clé pour entrer dans le palace qui se trouve tout en haut. Vous trouverez le ruby que vous echangerez contre de l'argent au premier village chez le town marchand. Après vous pourrez acheter des armes et des protections. Vous retournerez à la place pour tuer le boss mais pour cela il faut être au moins au niveau 4. Alors il faudra tuer beaucoup de monstres. Dans le palace il y a un passage secrêt. Vous le trouverez en mettant le masque dans la partie du chateau où il y a des monstres bleus et des espèces de lion. Il se trouve près d'une statue bleue. Alors vous vous battrez contre une chenille il faut être au niveau 7. Vous aurez un livre après cela vous retournerez au premier village chez la sorcière "seers house" d'ailleurs elle sera assasinée. Là vous aurez le deuxième livre. Alors vous irez dans les mines. Et aller au troisième boss pour le tuer il faut être au niveau max et avoir la quatrième épée pour avoir cette épée. Vous aurez surement une orange trouvée dans les coffres. Alors vous irez près du port et vous toucherez le plus gros arbre. Il vous dira d'aller voir son ami qui se trouve en bas à gauche. Alors il vous donnera la quatrième épée. Vous retournerez dans les mines et vous tuerez le troisième boss il vous donnera le troisième livre. Après cela vous retournerez au palace à l'entrée. Aller à droite toujours, vous verrez une maison et là l'homme vous fera entrer dans le tower. (mais attention avant d'aller chez lui il faudra aller au deuxième village, faire lire les trois livres chez Yebas house).Dans le tower il existe un passage secret. Il se trouve dans une salle où il y a sur une ligne droite que des statues à trois têtes. Mettez le masque vous le verrez. Attention dans le Tower quand vous rentrez dans une salle il faudra toujours sortir par ses autres portes, mais jamais par celle que vous serez entré. Autrement vous tournerez en rond.

Suppléments : Quand vous aurez trouvé les Silver Bells, aller au deuxième village chez le chef et là vous aurez une surprise. Dans le Tower vous vous ferez emprisonné (c'est obligatoire). Remettez vos armes épée, bouclier et armures. Alors quelqu'un viendra vous délivrez.

(Pascal FEJEAN)

ZENDOLON

LYNX

Tapez le code TRYX. Au début du stage, mettez le shield en marche et descendez vers le bas sur le sol et rentrez dans la porte ; vous serez alors à un niveau spécial où vous pourrez vous attaquer aux têtes des programmeurs.

Voici la liste de tous les codes :

ZYBX BYTE
NEAT BETA
ZYRB TRAX
SRYX ZEBA
XRAY TRYX
NYXX STYX
ANEX YARB
YARR BREX
EYES ZEST
BARE ZORT
STAX STAB
SZZZ BOXX
RAZE TENT
TERA STAR
SSSS SEEB
SNEX ZAXX
BROT STOB
XTNT BOTZ
SNAX ZETA

Pour tuer le dernier Alien, il faut foncer dans "le tas d'yeux" avec le bouclier"

(Paul GERIN)

ZOOM

MEGADRIVE

Pendant la page de présentation, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, puis pressez A et B : un nouveau menu apparaît, avec de nouvelles options permettant de découvrir de nouveaux niveaux.

(Laurent LEMONNIER)

ZELDA

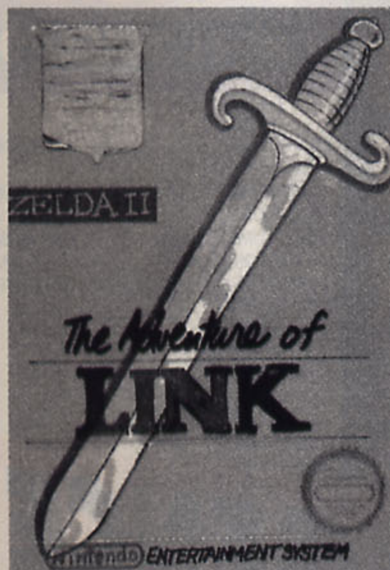
NINTENDO

● Tout d'abord un truc qui vous permettra de commencer directement à la mission 2, il faut entrer comme nom "zelda 2". Pour les jackpots, sachez que c'est souvent la pièce du milieu qui gagne. Pour aller à l'ecran qui se trouve tout en haut et tout à droite, il y a un escalier invisible qui permet d'y accèder. Cet escalier se trouve là ou il y a les jackspots, c'est à dire juste au dessous , mettez la manette vers le haut environ au milieu de l'écran et vous monterez dans la pierre et entendrez un petit bruit. Maintenant, passons aux objets de la première mission : le bracelet puissant se trouve sous un "armos", au nord du niveau 4 : grâce à la carte, comptez six écrans à partir du bas et cinq écrans à partir de la gauche. Touchez l'Armos qui est en haut à droite et vous verrez sous lui le bracelet puissant. La bague bleue se trouve sous un Armos, au coin du lac du level quatre : grâce à la carte, comptez cinq écrans à partir du bas et cinq écrans à partir de la gauche, touchez l'Armos qui est en haut et au milieu, un escalier apparait sous lui, descendez-y et vous verrez un marchand qui vend la bague bleue, mais à 250 rubis. L'épée magique se trouve dans le cimetière : 6éme écran à partir du bas et 2éme écran à partir de la gauche: il faut pousser une tombe. Aux forêts perdues, pour aller à l'écran qui est juste à gauche il suffit de faire : Nord, ouest, sud, ouest et une musique vous avertira. On peut également rentrer dans la cascade ou une vieille femme vous dira des renseignements si vous la payer. Sauvez la princesse. (Remy Frédéric)

ZELDA II

NINTENDO

● L'emplacement des différentes vies supplémentaires : dans Hyrule, il y a six vies supplémentaires à récupérer. Il y a une vie dans le Sude de la bridge. Aussi dans le nord de la Swamp of Saria. Vous en trouverez aussi dans la Graveyard. Et aussi dans le Nord de Kuruso. ET encore dans le palace 6, palace 7.
(Lolotte)



● 1er palais : il se trouve en haut à droite de la carte, pour tuer le MPS (monstre protecteur de la statue), il faut lui donner des coups dans la tête au moment ou il veut vous toucher.
2éme palais : Il se trouve presqu'en dessous du château du nord (lieu de départ), mais pour y arriver, il faut faire un détour par la caverne qui est sous ruto-ville. Pour détruire le MPS, il faut lui donner des coups dans sa tête.
3éme palais :
Pour y arriver, il faut avoir le pouvoir de se transformer en fée et aller sous la tombe du roi (il y a un passage secret). Pour tuer le MPS , il faut d'abord trouver un escrimeur dans mido ville. Il vous permettra de donner des coups vers le bas.
4éme palais : il faut d'abord prendre le porte avec le radeau (se trouvant dans le troisième palais). Allez tout droit jusqu'au chemin, une fois là, montez pour prendre la grotte. Une fois cette caverne traversée, il faut aller à gauche, puis prendre le pont ensuite traverser le mini labyrinthe. Pour tuer le MPS de ce palais il faut d'abord avoir le pouvoir de la réflexion. Si vous l'avez alors abaissez vous, ne bougez plus et essayez de réfléchir les ondes du fantôme pour qu'il les recoive. C'est la seule manière de le tuer.
5éme palais : une fois sorti du quatrième palais, refaites le labyrinthe en sens inverse, repasser sur le pont et descendre direction la mer. Grâce aux bottes, vous pouvez marcher sur certaines parties de cette eau, alors allez à droite dès que vous le pouvez, vous arriverez alors au cinquième palais. Pour tuer son MPS , son point faible est son ventre. Il faut donc avancer, taper puis reculer pour éviter son arme en forme de yoyo.
Lieu où se trouve la clé magique et le 6éme palais :
La flute est l'objet du cinquième palais. Une fois sorti de ce palais allez à droite jusqu'à un endroit qui se situe quelques cases après un chemin. Descendez jusqu'à une araignée qui barre le passage , mettez vous juste au dessus de cette araignée et jouez de la flute. Ce passage sera alors libre. Suivez alors le chemin jusqu'à un ponten. Ni allez pas, mais longez plutot la rivière vers la foret. Entrez dans la caverne qui se trouve à proximité (pas celle des marais). Lorsque vous sortirez de l'autre côté, détruisez tous les arbres, jusqu'à ce que vous trouvez un village caché. Dedans vous trouverez un vieil homme qui vous donnera le pouvoir du sortilège. Une fois que vous l'aurez, aller le plus à droite possible de ce village et utiliser le. Il y aura alors une caverne qui apparaitra. C'est à cet endroit que se trouve la clef magique pour trouver le sixième palais, il faut aller entre trois rochers (ils sont à proximité du village) mais il faudra repasser par la caverne et continuer votre route vers la droite afin de se retrouver de l'autre coté du ponten, ainsi vous verez les trois rochers. Et jouer de la flute.
6éme palais : Pour tuer son GPS il faudra lui donner des coups dans la tête.
Le pouvoir du tonnerre : Ce pouvoir se trouve dans la ville morte à coté du sixième palais.
7éme palais et dernier : Partez de l'araignée, suivez le chemin jusqu'au cimetière et descendez pour suivre un autre chemin (visible). Suivez ce chemin et vous arriverez à l'ultime palais. Voici le chemin à suivre, bas, hauche, bas, droite, droite, bas, droite, bas, bas, bas, droite, gas, droite, bas, droite, bas, bas, bas, gauche, bas, droite, bas, droite. Et là, vous arrivez au Phoenix. Il faudra pour le détruire utiliser le pouvoir de la foudre afin qu'il devienne bleu. Une fois cela fait, donnez lui des coups dans sa tête. Ensuite continuez à droite et là, vous devrez affronter votre double dans un ultime combat.
Il est toujours possible d'aller dans les directions indiquez. Donc prennez garde aux hologrammes (il y en a un aussi dans le cinquième palais).
(LALLAIN CEDRIC)

INDEX

OUI, JE M'ABONNE A JOYSTICK!

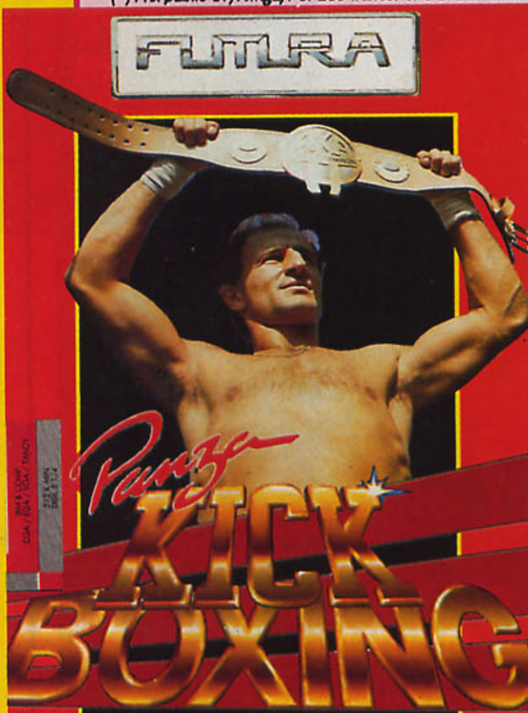
2 formules au choix

FORMULE 1

289 F d'économie! (*)

ABONNEMENT D'UN AN + PANZA KICK BOXING

275 F + 289 F = **275** F au lieu de 564 F!
Soit une économie de 289 francs!
(offre valable pour la France métropolitaine uniquement)
(*) Prix public ST/Amiga/PC: 289 francs. CPC DK: 249 francs. CPC K7: 199 francs.



C'est un véritable cadeau de Noël que vous fait Joystick: en vous abonnant pour un an (11 numéros), non seulement vous recevrez régulièrement votre exemplaire de Joystick à domicile, mais en plus, vous recevrez gratuitement le logiciel Panza Kick Boxing de Loriciel, sous le format que vous pouvez choisir: CPC K7, CPC DK, ST, Amiga, PC 3"1/2 ou PC 5"1/4. En plus, vos petites annonces sont prioritaires et vous gagnez 60 minutes de connexion en 3614 sur le serveur 3615 Joystick.

FORMULE 2

55 F d'économie!

ABONNEMENT D'UN AN (11 NUMEROS)

11 x 25 F = **220** F au lieu de 275 F!
Soit une économie de 55 francs!

Vous n'êtes pas branché boxe thaï? Ce n'est pas grave, nous vous proposons de réaliser 55 francs d'économie en vous abonnant pour un an (11 numéros); vous recevrez tous les mois votre Joystick à domicile. Vos petites annonces sont prioritaires et en plus, vous gagnez 60 minutes de connexion en 3614 sur le serveur 3615 Joystick.



BULLETIN D'ABONNEMENT

(à remplir et à renvoyer à JOYSTICK, Service abonnements, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

☐ **Je choisis la formule 1.** J'envoie 275 francs et vous créditez le pseudo: .... des 60 minutes de crédit T2 (le pseudo en question doit déjà exister sur le serveur). Vous m'envoyez Panza Kick Boxing pour la machine suivante:

☐ CPC K7 ☐ CPC DK
☐ ST ☐ Amiga
☐ PC 3"1/2 ☐ PC 5"1/4

☐ **Je choisis la formule 2.** J'envoie 220 francs et vous créditez le pseudo: .... de 60 minutes de connexion en T2.

Abonnement Europe: 350 francs
Reste du monde (par avion): 500 francs

Entourer les numéros choisis

Nom: ....

Prénom: ....

Adresse: ....

....

Code Postal: |_|_|_|_|_|

Ville: ....

Age: .... Ordinateur: ....

LA BIBLE DES POKES est un supplément au numéro 12 de **JOYSTICK** - 103 boulevard Mac Donald, 75019 PARIS • Tél. : (1) 40.35.38.38 • Fax : (1) 40.35.16.47 • JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par **LE GROUPE SIPRESS** - 103 boulevard Mac Donald, 75019 PARIS • **SERVICE TELEMATIQUE :** 3615 JOYSTICK - SYSANIM : Seb - Centre serveur : AZURSOFT • **DIRECTEUR DE LA PUBLICATION :** Marc Andersen • **REDACTEUR EN CHEF :** Henri Legoy • **REDACTEUR EN CHEF ADJOINT :** Michel Desangles • **COORDINATION :** Olivier Cattier et Claude Lucas • **RELECTURE :** Danbiss et Danboss • **COUVERTURE :** Nuit de Chine • **DIRECTION ARTISTIQUE :** Pixel Press Studio • **PUBLICITE :** Marc Andersen et Isabelle WEILL • **MODIFICATION DE SERVICE ET REASSORT DES ANCIENS NUMEROS :** N° VERT 05 19 84 57 • **ABONNEMENTS :** Huguette Uzan • **DIRECTEUR DES VENTES :** Promevente - Michel Iatca : (1) 45.23.25.60 - Terminal : EB6 • **PHOTOGRAVURE :** Efa, PSD (couverture) et Integraal • **IMPRIMEUR :** Jean Didier • **DISTRIBUTION** : Transports Presse • Commission paritaire : 70725 ISSN 0994-4559 • Dépôt légal à parution • Publication inscrite à l'OJD • **PRIX EXCEPTIONNEL DE CE SUPPLEMENT AU NUMERO 12 DE JOYSTICK/LA BIBLE DES POKES/VOLUME 2 : 40 F** • **COUVERTURE :** Illustration Alain Bertrand